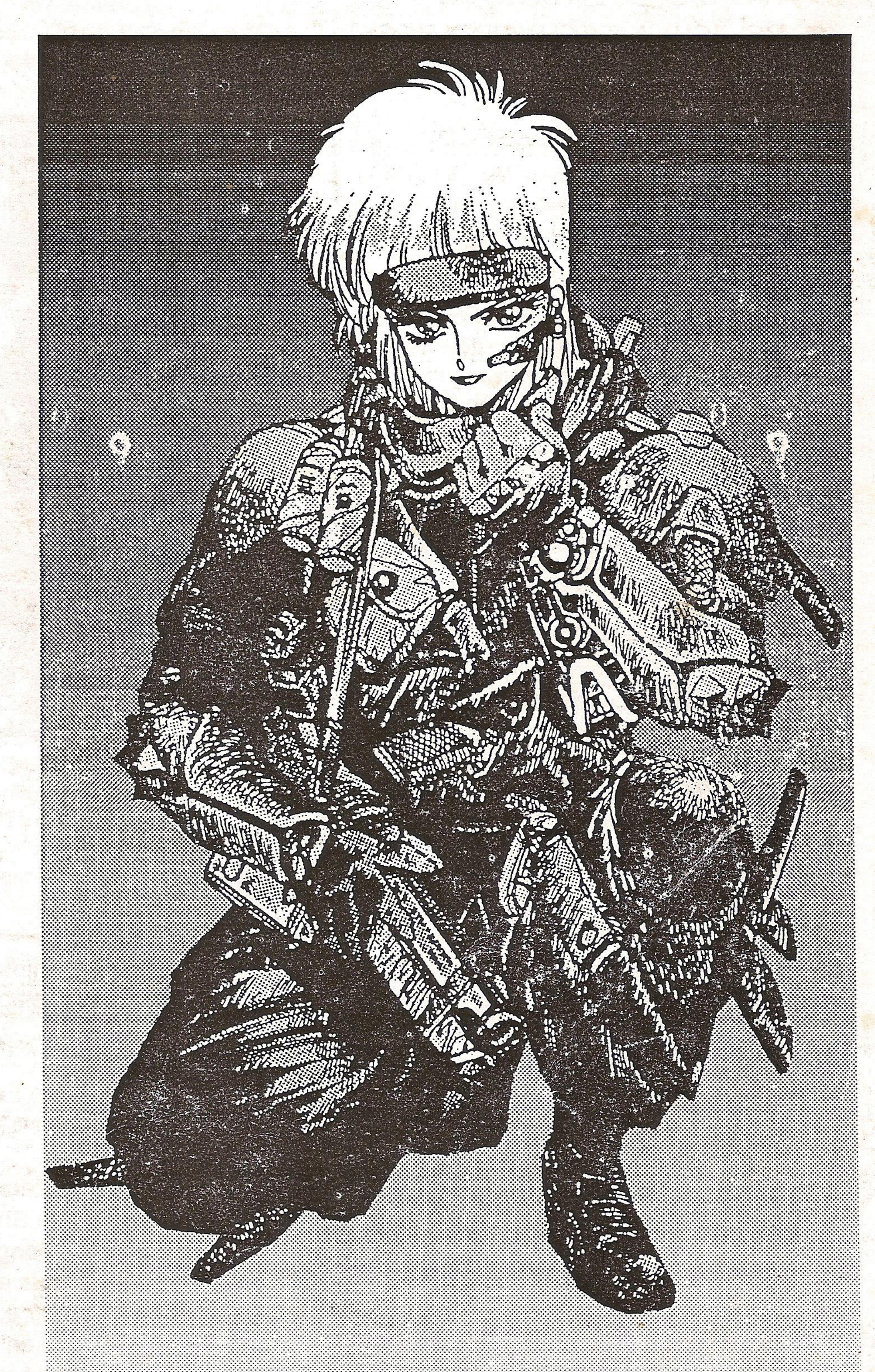
MINAMI

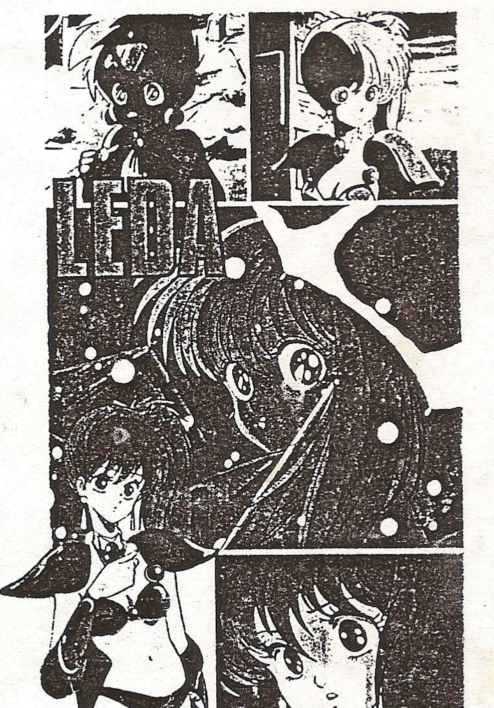
FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

APPLESEED
DIRTY PAIR
DRAGON BALL
SAINT SEIYA
CITY HUNTER
DOSHEI DANPEI
TOUCH
ROBOTECH
CAPTAIN TSUBASA
SHULATO
DRAGON QUEST
Y MUCHO MÁS



200 ptas

ÍNDICE



MINAMI nº1: Septiembre 1993. Fanzine trimestral sin ánimo de lucro dedicado a difundir el cómic y la animación japoneses y temas relacionados con ellos

Scans realizados por GELORUM ART

Editor: Lázaro Muñoz

Equipo Directivo: Lázaro Muñoz y Gerardo Fernández

Redactores: Lázaro Muñoz, Gerardo Fernández, Mariano Hernández, Francisco Castellanos y Antonio García.

Maquetador y escritor a ordenador: Lázaro Muñoz

Han colaborado: Iñaki Sáez y Game Shop

Gracias especiales a: Óscar Valiente (Manganime)

Si queréis colaborar podéis escribir a:

...durante el curso:
Lázaro Luis Muñoz Muñoz
(C.M.U. Juan Luis Vives)
C/ Francisco Suárez 7
28036 MADRID

...en vacaciones:
Lázaro Luis Muñoz Muñoz
C/ Periodista del Campo Aguilar 15,1E
02002 ALBACETE

EDITORIAL

Buenas a todos, mi nombre es Lázaro y, junto con Gerardo, soy el responsable de este fanzine que estáis leyendo. Con él no intentamos ganar dinero ni nada por el estilo, lo hacemos, por así decirlo, por amor al arte, para que todos los aficionados al manga y al anime puedan conseguir más información o leer otras opiniones sobre sobre lo que le interesa, no queremos, por tanto, ser rivales o hacer la competencia a los demás fanzines, sino que, por el contrario, esperamos llevarnos muy bien con ellos y que haya gran colaboración. De hecho, ya la tenemos con algunos, especialmente con Óscar Valiente y Manganime, quien nos ha echado una mano en la realización de este fanzine, ya que, aunque yo ya había sacado un par de fanzines anteriormente, nunca había hecho nada como esto.

Veréis también que está realizado casi por completo por Gerardo y por mí, esto es debido a que, en principio, nosotros colaborabamos con Manganime, pero, a finales de curso, perdimos contacto con Óscar, por lo que se me ocurrió la idea de hacer el fanzine nosotros. Gerardo estuvo totalmente de acuerdo, así que, en cuanto acabamos selectividad, nos pusimos a realizarlo.

Entre los artículos que ya teníamos hechos y la fuerza con la que empezamos, en seguida teníamos unas 15 páginas, que, además, pudimos sacar por impresora láser, pero luego, con esto del verano, nos emperramos un poco, y hasta finales de agosto no continuamos. Pero entonces nos encontramos con un problema: el chollo de la impresora láser se nos había acabado, por lo que tuvimos que sacar las páginas en la mía matricial, con la pérdida de calidad que eso conlleva, más el follón de tener que cambiar los tipos de letra, los tamaños, arreglar los guiones...

Precisamente, aprovecho para disculparme por los posibles errores que seguramente habrá a lo largo de este número, tanto de ortografía como de colocación de guiones, fallos técnicos, etc.

La periodicidad no está muy clara, posiblemente sea de vacaciones en vacaciones, un número saldrá tras el verano, otro tras Navidad y otro, quizá, en Semana Santa.

Aprovecho también para pedir vuestras colaboraciones, así como opinión sobre el fanzine, ya que el siguiente número estará formado casi por completo por ellas. ¡Esperamos que os guste!

Domo arigato!

Lázaro Muñoz

Konichi Wa!, o lo que es lo mismo, ¡hola!. Me llamo Gerardo y soy, junto con Lázaro, el creador de este fanzine que tenéis en vuestras manos, al igual que los demás fanzines que han sido lanzados recientemente, intentaremos manteneros informados de todo lo que suceda en este "nuevo mundo".

Como podéis comprobar, éste número ha sido realizado casi exclusivamente por Lázaro y por mí. Esto es debido a que no nos hemos puesto en contacto con más gente, como lo hizo, por ejemplo, Óscar en Manganime, y, por otro lado, no sabemos si Minami tendrá la aceptación que esperamos. Por eso aprovecho para pediros que nos escribáis con vuestros artículos u opiniones de las series o películas que os gusten, tanto si ya tienen artículo en este primer número como si los mandáis por vuestra propia iniciativa. Esperamos vuestras cartas, ya que no os podéis imaginar lo duro que es hacer un fanzine entre cuatro ó cinco personas.

Un fallo de este primer número es que no todas las páginas están imprimidas con impresora láser, dificultad técnica que esperamos poder subsanar en el número 2 (si podemos sacarlo).

Por mi parte esto es todo, espero que os guste MInami. ¡Hasta pronto!

Gerardo Fernández





Bien, vamos a hablar de una de las series que más fans ha cosechado, y no es para menos, ya que, junto con los *Caballeros del Zodíaco*, son las dos series (y mangas) más populares de nuestro país.

No es necesario que os cuente nada de la serie, ya que la conocéis tanto por la televisión como por el cómic (editado por *Planeta-DeAgostini*). Por el momento no es posible seguir sus aventuras por televisión, ya que los nuevos capítulos no están preparados todavía, y no porque no estén hechos.

Pero, ¿qué pasaría si os dijera que existen los **ciborgs números 13, 14 y 15**; y que están dispuestos a seguir dando caña a los *súper saiyajin*?. Como una imagen vale más que mil palabras, al lado de estas líneas tenéis esta imagen. Así que, cuando acaben con *Célula*, aún quedarán ciborgs para rato, y con toda seguridad, serán más fuertes que sus predecesores (y no os cuento nada más).

En esta sección dedicada a *Dragon Ball* vais a ver reflejadas opiniones de varios colaboradores (de paso, aprovecho para animaros a que mandéis vuestra opinión o cualquier artículo sobre la serie o novedades sobre ella que conozcáis, o sobre cualquier otra serie, no es necesario que sea de DB, os esperamos). Con estas opinones haremos una lista con las cosas que más o menos gustan de la serie.

Gerardo Fernández

Opinión 1

La historia de *Dragon Ball* ha llegado a nosotros dividida, hasta el momento, en tres partes, la primera, la Z y la ZZ (siendo la **ZZ** los episodios que faltaban a la Z, no formando por sí sola un bloque aparte).

En estas tres partes, *Son Goku* y sus amigos se enfrentan con las fuerzas del mal, siendo representadas en cada una de estas partes por un personaje o personajes diferentes, Piccolo en la 1ª, Freezer en la 2ª y los ciborgs en la 3ª parte.

El hecho de la lucha hace que *Goku* incremente cada vez más su fuerza, ¿quién sabe hasta donde pueda llegar?.

En mi opinión, la parte más flojilla son los últimos episodios de la Z, en la lucha contra *Freezer*, que se hace interminable.

Sin duda, y la mayoría de vosotros estaréis de acuerdo en que la primera parte es la más popular, y, por así decirlo, la mejor (¿quién no recuerda a *Goku* cuando tenía cola y era un enano inocentón?).

También, esta es la parte más amena (hasta el momento), unas veces se luchaba, otras había que reunir las bolas de dragón y, de vez en cuando, perdía *Goku*.



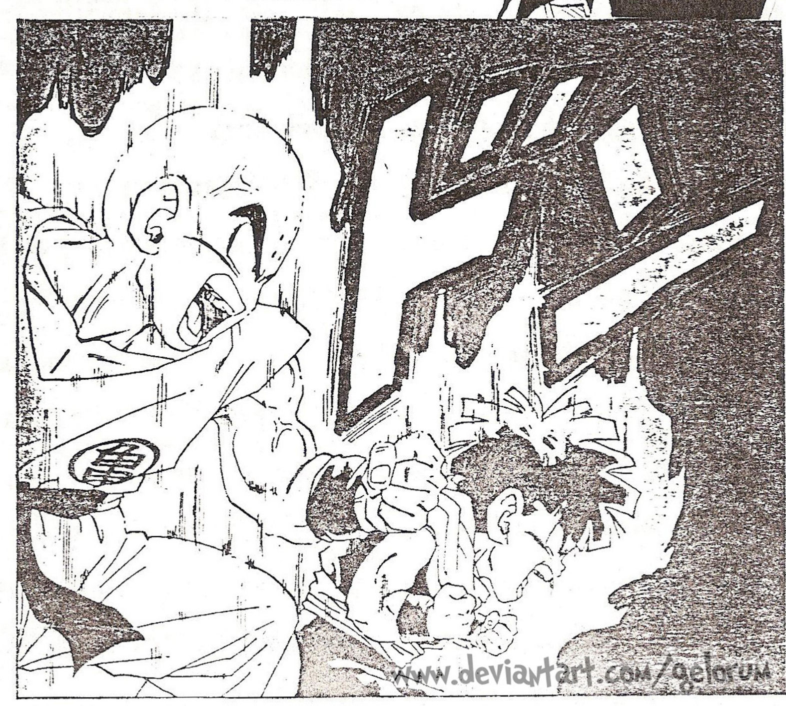
Sin embargo, en las dos partes siguientes parece que el objetivo principal queda fijado desde el principio (como ocurrió en *Dragon Ball Z* con *Freezer* y como está ocurriendo con los ciborgs), aunque se nota que *Akira Toriyama* está recuperando el estilo antiguo (como en el episodio en el que *Goku* intenta aprender a conducir).

Los dibujos están muy bien realizados en todas las partes, al igual que no se descuidan los fondos, como por ejemplo, en el torneo de las artes marciales, cuando se ve el público, cada persona tiene su cara, e incluso cambiando el ángulo, los personajes que hay cerca de los protagonistas, son los mismos, cosa que no ocurre en otras serie como por ejemplo *Campeones*.

Quizá, el único defecto que le veo es que *Akira Toriyama* se centra demasiado en *Son Goku*, y los demás personajes parecen simples personajes de relleno,, destinados a perder en los combates y a ser salvados por *Son Goku* (cosa que no ocurría en la primera parte). La primera parte mostraba un *Goku* más humano, en los torneos de las artes marciales perdía como cualquier otro, y así podíamos ver lo que cada personaje podía dar de sí. Esperemos que *Akira Toriyama* se dé cuenta y aumente un poquito más los poderes de los demás (*Krilin, Yamsha, Ten Shin Han...*) y que no los ponga tan cobardes, porque si no va a llegar un momento en que no sean necesarios.

Como conclusión final a mi opinión, ¡que los *súper saiyajin* os protejan!

Gerardo Fernández



Opinión 2

Apenas podía creer que lo que leía era cierto. Dos días antes había rechazado de forma insistente los primeros números de una serie de cómics que entraban en el mercado de una forma aplastante.

Por regla general, cuando un lector acostumbrado, desde la más tiernos días de su infancia, a los cómics americanos se encuentra con una serie de corte japonés se produce en él la síntesis entre una serie de estereotipos y tópicos más el libre albedrío de su imaginación.

Esta síntesis da como resultado la visión de costumbres ancestrales guardadas secretamente desde abuelos a nietos, clanes secretos a lo Fumanchú y todo el misterio y fanfarria que los occidentales creemos que envuelve a lo oriental.

Pero no; cuando accedí a, instigado de forma insistente por un fan incondicional, a leer los primeros números de la serie *Dragon Ball* vi como mi como mi entusiasmo crecía alcanzando cotas increíbles. La mezcla de un buen dibujo, típico de estas series, donde el entintado es digno de un maestro en el arte del dibujo, más un buen guión hacen de la serie *Dragon Ball* uno de los mayores exponentes a tener en cuenta en el mundillo de los cómics.

El autor, *Akira Toriyama*, ha cosechado grandes éxitos con la serie, que, en principio, iba a ser dirigida a un público infantil; pero, con la adición de toques "viciosillos" se torna en una serie recomendable para todas las edades.

Esto puede parecer escandaloso, niños que contemplan estas "cochinadas"; pero, no olvidemos que la sociedad japonesa posee unos infantes curados en salud en lo referente al maravilloso campo del "filtreo", por decirlo suavemente.

Sin lugar a dudas, la serie goza de un repertorio de puntos a favor; pero, también hay cosillas, que, pasando por alto mi entusiasmo, hay que comentar.

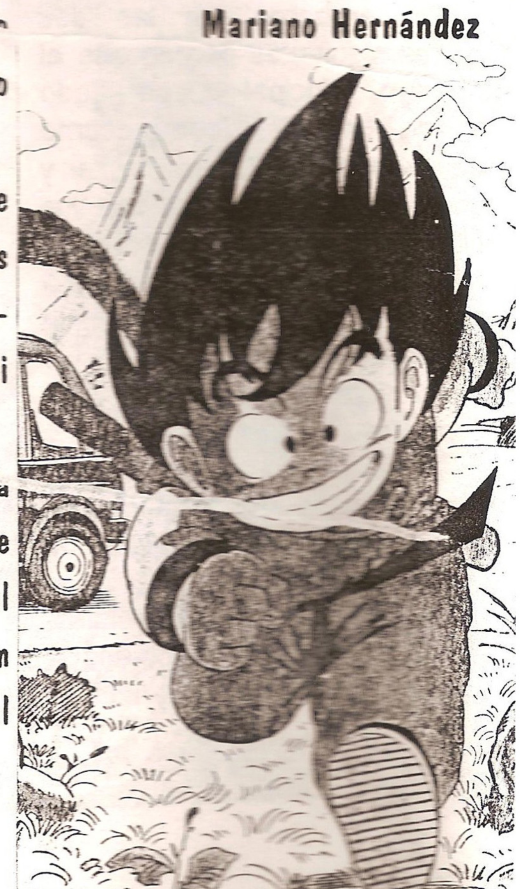
Una de esas cosillas es la exageración con la que se presentan las habilidades del protagonista, Son Goku. Que son perdonadas ya que ayudan al divertimento del lector.

Por lo demás debo decir que la serie es muy buena en lo referente a calidad de dibujo, guión, entintado y todo lo referente al cómic en sí.

Honestamente me veo en la obligación de recomendarlo efusivamente, sobre todo a aquellos lectores con edades comprendidas entre los 11 y los 18, ya que la serie puede resultar un magnífico memorándum para futuros "latin lovers" o picarescos, además de proporcionar un rato de alegría y tranquila ilustración tan necesitada en nuestros días.

Me despido hasta otra nueva sesión del apasionante mundo del cómic.

Mariano Hernández



Opinión 3

Un buen día, leyendo un cómic, me encontré en el correo una carta de un chico que le preguntaba a quien hacía el correo que si veía *Los Caballeros del Zodíaco* y *Dragon Ball*, por aquel entonces, yo estaba viendo en *TVE* la serie de *Los Caballeros del Zodíaco*, la cual me encantaba, por lo que supuse que las dos series eran del mismo estilo, así, cuando, un par de meses más tarde, vi anunciar en el *Canal 9 Dragon Ball*, estuve preparado desde el primer día, listo para grabarla.

Me llevé una sorpresa, no era lo que yo esperaba, no era una serie de caballeros en brillante armadura; sin embargo, me encontré con que era una serie bastante divertida, llegando mi mayor sorpresa cuando, en un momento dado, la serie tuvo un toque "picante", erótico. Era la primera vez que yo veía algo así en unos dibujos animados, y me quedé gratamente sorprendido.

Ese fabuloso primer capítulo hizo que me volviese a sentar delante del televisor los siguientes fines de semana, aunque, la verdad, los siguientes capítulos me decepcionaron un poco, hasta que, aproximadamente en el capítulo 13, la serie termina. "Pues sí que ha sido corta", pensé decepcionado, justo en el momento en el que el narrador decía: "Nuestra historia podría acabar aquí, pero a nuestro amigo aún le quedan infinidad de aventuras por correr". La serie no había sido todo lo que yo esperaba, pero aún así decidí darle una oportunidad.

Cuál no sería mi sorpresa cuando me encontré con que el siguiente capítulo era fabuloso, súper divertido. Este incidente hizo que me enganchara definitivamente a la serie, y el resto es historia.

Cuando *Dragon Ball* acabó, no me entristecí mucho, ya que sabía que existía una segunda parte de la serie, y que pronto la emitirían (y tan pronto, al día siguiente).

Sin embargo, esta segunda parte no era en absoluto como la primera, de hecho, era mucho peor. Había perdido toda su gracia, y nuestro protagonista, el inocente *Son Goku*, ya no era tan inocente, por no hablar de que se volvió un poco monótono, siempre siendo él quien aparecía en el último momento.

De todas formas, esta segunda parte, llamada *Dragon Ball Z*, tuvo su lado positivo, ya que elevó a un personaje secundario, *Piccolo*, y a otro nuevo, *Vegeta*, casi a la categoría de protagonistas. Aunque también tuvo su lado súper malo, personajes que gustaban muchísimo como el *Duende Tortuga*, *Krilin*, *Yamsha*, etc, dejaron de tener importancia.

Lo más triste de esta serie llegó con la lucha final contra *Freezer*, que fue monótona, aburrida y excesivamente larga.

Pero no hay mal que 100 años dure, pronto llegó la tercera parte, *Dragon Ball ZZ* (cuyo auténtico nombre es *Dragon Ball Z: Future Shock*), en la que ya los incondicionales estaban repartidos en bandos. *Son Goku* ya no era el ídolo de todos como antaño, *Vegeta* y *Piccolo* le habían quitado a muchos fans, con lo cual la serie ganó en emoción, ya que *Akira Toriyama*, el autor, se dio cuenta de ello y ahora puede casi decirse que la serie tiene tres protagonistas, aunque en el fondo es *Goku* quien aún cuenta con este título.

Dragon Ball ZZ es muy superior a su anterior saga, ya que recupera el humor (pocas veces me he reído tanto como en el capítulo en el que *Goku* intenta aprender a conducir), así como la emoción, como ya he dicho antes, ya que ahora no está tan claro quién será quien pelee en la batalla final.

De todas formas, esta serie también tiene puntos malos, como son la total desaparición de algunos personajes, como *Lange*, así como la inutilización total de otros, como *Yamsha, Ten Sin Han* y *Chaozu*.

El único defecto que le encuentro a la serie es ése, la aglomeración de personajes, *Akira Toriyama* ha sacado a demasiados co protagonistas sin atreverse a matar a ninguno, con lo que, por fuerza, algunos tienen que estar de mero adorno.

Podría parecer que *Dragon Ball* no me gusta, ya que digo principalmente cosas malas, pero no es así, es sólo para que este artículo sea diferente a otros en los que sólo se dedican a elogiar la serie, y, además, porque si me pusiera a decir las cosas que me gustan de la serie necesitaría el fanzine entero, y sólo tengo una página para este artículo.

Innecesario decir que *Dragon Ball* tiene un dibujo fabuloso, una animación admirable, la mejor música que he oído jamás en una serie de anime, sólo comparable a ella la de *Los Caballeros del Zodíaco*, con acción, emoción, aventura, humor y erotismo. No se puede pedir más (ni decir más en 7 líneas tampoco).

Lázaro Muñoz

P.D.: Si la ilustración que ha puesto Gerardo os ha sorprendido, echadle un vistazo a la mía (más información en el número 2).



BOLA DE DAN

EL ÉXITO DE UN NUEVO DEPORTE

Un Sábado por la mañana, me encontré con que mi partido de fútbol se había suspendido a causa de la lluvia, así que tuve que volver a casa, cuando llegué, me senté un rato para descansar y encendí la televisión, en ese momento empezaba una serie de dibujos que trataba de un deporte extraño que a primera vista no reconocí, pero con un dibujo claro y simpático, que parecía bastante buena, su título: **"Bola de Dan"**; el primer capítulo fue curioso, y me picó la curiosidad, por eso, al día siguiente, Domingo, hice una excepción y me levanté a las 11:30 para verla (normalmente, los partidos el Sábado y el cansancio de la noche anterior el Domingo no me permiten ver las series de las mañanas de los fines de semana, y sé que es una pena, porque seguramente me perderé series muy buenas), en este capítulo dejaron la música del principio, y pude ver un poco de lo que iba a tratar, así como pude ver a un jugador con el uniforme de otro equipo, un uniforme naranja (lógicamente un enemigo), con un rayo de fondo y en una postura tal que me hizo comprender no sólo que la serie tenía un dibujo excelente, sino que, si el autor era capaz de crear un "malo" así, iba a ser además muy interesante y entretenida, así que hice uso de mi vídeo y me dediqué a grabarlos para poder verlos por la tarde con más tranquilidad.

Así empecé a ver *Bola de Dan*, cuyo título original es **Doshei Danpei**.

Empieza con la presentación de **Dan Celeste** (no sé su nombre completo original, pero sí sus iniciales: **D.I.**), un niño bajito y con el pelo rojo y de punta que nada más empezar se revela como huérfano de padre ya que va a visitar la tumba de éste, allí descubre un balón con **la marca de la llama**, el símbolo que lleva en la ropa y creado por su padre; después se nos presenta a su mejor amigo, **Chino**, y vemos cómo se encuentran con el equipo de **balón prisionero** de la escuela **Tierra Nueva**, el colegio al que, casualmente, van a ir, y cómo tras un impresionante lanzamiento de Dan, el entrenador, **Mikel**, les propone formar parte del equipo.



Pero en el equipo no caen bien, y los principales componentes del equipo, los **súper cuatro**, encabezados por el excelente lanzador **Toni**, les harán pasar mil penalidades y pruebas hasta que por fin los aceptan en el equipo y entablan amistad.

En el colegio, Dan conoce a **Ángela**, una chica pelirroja a la que también le gusta el balón prisionero, y que se une al equipo como utillera.

Es entonces cuando Dan comienza su entrenamiento, ganándose rápidamente el sobrenombre de **Dan Titán**, y cuando hace su presentación un personaje que rápidamente se reconoce como el que aparece en la música del principio, de lo que se deduce que va a ser alguien importante en la serie, y así es, se trata de **Hugo Fénix** (cuyas iniciales originales son **T.N.**), que se revela como rival de Dan, aunque, en contra de las previsiones, no es "malo", es más bien simpático y agradable, aunque un poco creído. Rápidamente estalla la rivalidad entre ellos y Hugo reta a Dan a un partido contra su equipo, el **Sein Arrows** (he estado pensando mucho tiempo si no sería Shine Arrows (flechas brillantes), lo que tendría mucho más sentido, claro que mal pronunciado, pero al final he decidido que el nombre importa poco, así que, Sein Arrows). Es entonces cuando el entrenador Mikel revela que el Sein Arrows es el mejor equipo de la ciudad, y Hugo Fénix, posiblemente uno de los mejores jugadores del mundo, por no decir el mejor; hace su presentación también otro jugador de Sein Arrows, **Néstor Magnum**, que con su potente tiro, llamado **hachazo**, se revela también un peligroso rival. Dan se entrena duramente para este partido, ayudado, sorprendentemente, por Hugo Fénix.

Durante los entrenamientos en la montaña donde se entrenaba el padre de Dan, conocen a **Tama**, una cosa rara entre gato y perro (aunque, aparentemente, ladra), que se convierte en su mascota, y gracias al cual aprende a parar balones.

Y llega por fin el ansiado día del partido, pero, no hace más que comenzar cuando de pronto la serie deja de emitirse y, por más que se busca en la programación, no aparece; decepcionado, intento olvidar el tema, hasta que un Lunes en el que, a las 17:30 y sin previo aviso, veo el primer capítulo, volvieron a querer los dioses de las altas esferas japonesas que, al igual que de casualidad me encontrase la serie ese Sábado, tuviera en ese momento una cinta virgen, y pude así, por tanto, grabar la serie desde el primer capítulo. La serie continuó diariamente, por lo que rápidamente llegó al punto en el que se había cortado, y pude seguir el partido que tan emocionante se había quedado.

Poco a poco, se fueron eliminando jugadores, hasta que sólo quedaron Dan y Hugo, y entonces tuvo lugar un combate épico entre Hugo y su **tiro aéreo** y Dan, el partido acabó en empate, aunque Hugo había sido superior en todo momento. Después del partido, Dan y Hugo se hacen definitivamente amigos.

Tras esto, Tierra Nueva se enfrentó a los **Colosos**, un equipo cuyo entrenador era **Ryonoshin Sakamoto**, compañero de equipo del padre de Dan. El equipo resultó ser muy duro, ya que todos dominaban, y en especial el capitán, **Ryota**, la **técnica del voleibol** aplicada al balón prisionero, y pusieron en serias dificultades a Tierra Nueva (incluso Dan fue eliminado), pero, cuando todo parecía perdido, Chino, con un tiro magistral, consiguió ganar el partido.

Entonces sucede algo importante, Hugo se marcha a Inglaterra con su padre y, pensando que allí no va a poder jugar a balón prisionero, decide no jugar nunca más y disuelve al Sein Arrows, pero Néstor avisa a Dan y éste convence a Hugo para que siga jugando en Europa y no disuelva el equipo con un partido personal que, aunque también acaba en empate, muestra que Dan ha mejorado mucho y la superioridad de Hugo ya no es tan aplastante, aunque sigue siendo mejor.

Después vinieron una serie de entrenamientos personales (bastante extraños) de Dan, como partidos contra un equipo de fútbol o uno de rugby, y la aparición de otro personaje, **Lázaro**, con el que Dan crea el **tiro doble**. Entonces, apro-vechando sus vacaciones, Hugo regresa, y vuelve a enfrentarse con Dan, nuevamente empatan, pero esta vez la falta de entrenamiento de Hugo (ya que en Inglaterra no tiene rivales de su categoría con los que entrenar y mejorar) hace que la superioridad sea de Dan.

Entonces ocurre algo importante, el entrenador Mikel y los súper cuatro se gradúan, y hay que formar un nuevo equipo, antes de irse, Mikel nombra un nuevo capitán, que resulta ser un nuevo personaje llamado **Oliver**, un muchacho grande y de aspecto bonachón que no parece que vaya a ser un buen capitán, la marcha de los antiguos miembros deja al equipo sumido en una crisis, y se crean dos facciones, una con Dan, Chino, Oliver y otro nuevo personaje, llamado **Gabi**, y otra encabezada por **Diego** y **Luis Alba** (una pareja que cae especialmente bien en Albacete, y cuyas iniciales originales creo que son J.F. e Y.T.), poseedores del temible **tiro cruzado**. Las dos facciones se enfrentan, y el equipo de Dan vence, pero entonces aparecen dos nuevos personajes, **Arturo Luca** y **Ray Senda**, miembros del equipo **Guerreros Negros**, equipo que se enfrentó al de Hugo en Inglaterra y venció 7 a 1, ya que al parecer sólo Hugo estuvo a la altura. Estos dos personajes retan a Dan a un partido y, contra este nuevo rival, ambas facciones se unen, formando un sólo equipo con Dan, Chino, Oliver, los hermanos Alba, Gabi y otro con gafas del que no logro recordar el nombre, lo siento. Durante el partido se descubren cosas acerca de la infancia de Arturo y de por qué odiaba a la escuela Tierra Nueva (que, al final del partido, se resuelven con final feliz). El enfrentamiento es apasionante, y llega a su punto álgido con la aparición de un tercer buen jugador de los Guerreros Negros, **David**, cuya rapidez lo hace también extremadamente peligroso. El **lanzamiento zig zag** de Ray Senda y, sobre todo, el **disparo tornado** de Arturo Luca hacen pasar un mal rato a Dan, pero éste, al final, consigue atrapar un tiro tornado y devolvérselo a Arturo, aunque éste lo aguanta sin caer al suelo. Resultado final, 2 a 1 para Tierra Nueva.

Entonces Hugo debe marcharse de nuevo pero, impresionado por el tiro tornado de Arturo, hace prometer a Dan que, para la próxima vez que se enfrenten, tendrá preparado un tiro especial, y promete que él hará lo mismo.

Buscando ese tiro especial, Dan conoce a **Leonardo**, hijo de un compañero de su padre, quien le revela la existencia del **tiro de fuego**, el lanzamiento especial de su padre, un tiro tal que deja la marca de la llama allí donde golpea. Con arduo entrenamiento y por medio de varias personas que conocían a su padre y cada una un poco del secreto del tiro de fuego, Dan consigue dominarlo, pero no consigue lanzar como lo hacía su padre. Es entonces cuando comienza el campeonato de balón prisionero, y cuando hace su aparición un nuevo personaje, **Ricky Vega**, capitán del equipo **Arcadia**, y gracias al cual el abuelo de Dan, **Dalai**, le cuenta a éste el origen del tiro de fuego: en el equipo **Ultrasúper**, el mejor del mundo, había dos jugadores magníficos, los mejores del mundo, **Darío Celeste**, padre de Dan, y **Alejandro Niebla**, llamado: "**El Rayo**"; estos dos chicos eran grandes amigos, pero rivales mortales en el campo, y, un día, Alejandro creó, para poder vencer a

Darío, un tiro imparable, llamado **tiro salvaje**, impresionado por este tiro, Darío se retiró para buscar el método de contrarrestarlo, y, cuando volvió a los dos meses, no sólo fue capaz de detenerlo sino que, además, había creado un tiro invencible, el *tiro de fuego*. Alejandro, no pudiendo parar este tiro, se retiró también para entrenar, pero enfermó gravemente y se le prohibió volver a jugar a balón prisionero, por este hecho Darío usaba muy poco el tiro de fuego. Alejandro no se resignó, y se dedicó a entrenar a un equipo y, en especial a un chico, Ricky, al que enseñó todo lo que sabía, pero el esfuerzo le costó la vida. Así pues, Dan se enfrentaba a alguien que poseía el disparo contra el cual su padre había creado el tiro de fuego.

El campeonato no resulta difícil para Tierra Nueva, teniendo tan sólo el escollo de Sein Arrows en la semifinal, pero, sin Hugo, el Sein Arrows sólo tenía a Néstor y su hachazo, y éstos son finalmente vencidos, llega entonces el turno de la final contra Arcadia. El partido es de infarto, ambos equipos son magníficos y, como era de esperar, al final sólo Dan y Ricky quedan en el terreno de juego en combate personal. En los últimos segundos, Dan recuerda las palabras de su padre:
"*Cuando utilices el poder del interior del balón, el fuego nacerá de tus dedos*".

Dan consigue parar una variante del tiro salvaje, creada por Ricky y llamada **tiro diamante**, y lanzar un tiro de fuego que, si bien no es tan potente como los de su padre, sí basta para eliminar a Ricky. Tierra Nueva gana por 1 a 0.

Entonces nos preguntamos: ¿Y ahora qué?; las opciones eran claras, que se pasase al campeonato nacional o incluso a uno mundial, que apareciese un nuevo rival (opción poco consistente por sí sola, pero que cobraba sentido si se daba en un nuevo campeonato) o bien que volviese Hugo para el combate final con Dan (ya que, desde su primer encuentro, queda claro que Hugo es el rival de Dan, pero no un simple adversario, sino el **rival** (todas las series tienen uno (Oliver Atom / Mark Landers en *Campeones*, Carlos / Mario en *Bateadores*, etc.))), aunque esta opción no parecía muy buena, ya que eso sería el final de la serie y hasta ahora la serie no llevaba muchos capítulos, sin embargo, esta posibilidad creaba una duda: el tiro de fuego había sido creado para vencer al tiro salvaje, pero el tiro salvaje ya había sido derrotado (y la verdad, era un tiro bastante impresionante), por lo tanto, cuando Hugo volviese con su tiro especial, éste tenía que ser la leche en bicicleta, pero, ¿habría podido Hugo, sin nadie con quien entrenarse, crear un tiro especial superior a su tiro aéreo?

Las dudas se resuelven al oir el título del capítulo siguiente: "*¿Quién es el jugador enmascarado*?", tras oir el título, nadie tiene ninguna duda, y, efectivamente, es Hugo.

Hace además Hugo una reaparición espectacular, humillando a **Armando Arena**, capitán del **Arco Iris** (un jugador de la categoría de Arturo Luca), con su nuevo tiro, el **tiro relámpago**, un tiro parecido a su antiguo tiro aéreo, pero que aprovecha la electricidad estática, creando así un lanzamiento electrificante que está a la altura de lo que se esperaba de él. Viene además Hugo capitaneando una selección de jugadores de Europa, por lo que es un equipo muy superior a cualquier otro (vencen al Arco Iris en 29 segundos, y vencieron antes a los Colosos en 30), por eso propone enfrentarse al equipo de Tierra Nueva, pero reforzado con Ricky, Arturo, Ray y Néstor, con lo cual Tierra Nueva consigue una formación que hace temblar la tierra.

De hecho, el partido empieza con clara superioridad de la selección de Tierra Nueva, pero, cuando dos nuevos jugadores de la la selección europea, **Rodolfo** y **Hulk**, entran en el campo, la cosa cambia; Rodolfo es el portero de la selección europea juvenil de fútbol, y puede para cualquier balón que salga rebotado, y Hulk es un gigante enorme y terriblemente gordo, en cuyas carnes grasientas quedan atrapados todos los balones que le lanzan, inlcuidos el tiro tornado de Arturo y el tiro salvaje de Ricky, finalmente, Dan tiene que usar su tiro de fuego para eliminarlo, con lo cual queda extenuado, entonces, Hugo y Rodolfo ponen en práctica el **doble tiro aéreo**, que si ya de por sí es peligroso, doble es imparable, aún así, y para proteger a Dan y que éste descanse, Ricky consigue detenerlo, pero cuando Hugo le lanza un tiro relámpago, éste es incapaz de pararlo, en venganza, Dan consigue eliminar a Rodolfo con un tiro sorpresa, y se quedan Dan y Hugo en la pista, uno frente a otro, quedando claro que éste es el combate final, además, durante el capítulo van apareciendo secuencias de todas las personas que han ido apareciendo en la serie viendo el partido, lo que te hace sos-pechar que éste es el último capítulo, cosa que te niegas a aceptar, tú quieres ver más capítulos y, sobre todo, ver a Dan y a Hugo juntos en un mismo equipo contra un enemigo común, sin embargo, parece que esto no va a ser así, y que la serie va a terminar con el duelo final entre Dan y Hugo.

Pero Dan está muy cansado y cae al suelo rindiéndose, entonces su madre, **Lucy**, le revela que ésta es su última oportunidad de jugar contra Hugo, quien prácticamente fue su maestro y gracias al cual Dan empezó a entrenarse de verdad y logró llegar a ser un buen jugador, ya que éste es su último partido. Dan pregunta angustiado si eso es cierto, y Hugo asiente, explicándole que, durante sus

viajes por el mundo, a visto la degradación de la naturaleza y el avance de la contaminación, y que ha decidido luchar para salvar el mundo, pero para eso necesita estudiar mucho más de lo que está estudiando y, por tanto, no tendrá tiempo para jugar a balón prisionero. Conmovido por este hecho, Dan le asegura que, si Hugo se dedica a salvar el mundo, él se dedicará a que todo el mundo conozca el noble deporte del balón prisionero. Tras este emotivo momento de amistad, deciden reanudar el partido y entregarse a fondo para vencer. Retoma el juego Hugo jugándoselo todo a un tiro, su último tiro, un tiro relámpago, Dan no consigue detenerlo (es imposible hacerlo), pero, usando sus piernas, consigue desviarlo hacia arriba, entonces, tras unos momentos de aturdimiento (lógicos después de recibir semejante impacto), salta a por él dispuesto a realizar un tiro de fuego.

En todo el climax del momento, Dan consigue por primera vez lanzar un tiro de fuego tal y como los lanzaba su padre, con toda la potencia que éste les imprimía y con el consiguiente estallido en llamas del balón, entonces te enfrentas a una situación angustiosa: quieres que Dan gane, pero no quieres que Hugo pierda. Sin embargo, Hugo no es capaz de detener el tiro de fuego, y es eliminado, siendo ayudado por Néstor para no herirse pues al tratar de detener el tiro ha sido salvajemente proyectado, pero un dato remarcable, todos los que habían sufrido el pseudotiro de fuego de Dan habían quedado inconscientes o semi inconscientes, y sin embargo Hugo es capaz de levantarse por su propio pie, caminar y llevar en brazos a Dan tras recibir un auténtico tiro de fuego. Finalmente, admirado por el esfuerzo de Dan, y porque éste se lo pide expresamente, Hugo decide esforzarse al máximo y poner toda su voluntad en los estudios pero también en el deporte, con lo que se ve que Hugo seguirá jugando a balón prisionero.

Y éste es, desgraciadamente, el final de la serie, espero sinceramente que pronto podamos disfrutar de una segunda parte pero, dada la poca información que hay sobre la serie, lo veo difícil.

Bola de Dan es además una serie de esas en las que el protagonista te cae bien, ya que sufre para mejorar y a veces pierde, y, lo que es más importante, no se convierte en un enchufado llorón, siempre gana los partidos de modo distinto.

Mención especial merece el hecho de la música. La serie tiene una banda sonora muy buena y bastante pegadiza, con una música que prácticamente te mete en la pantalla, como si estuvieras viendo en vivo y en directo lo que ocurre, y que además se permite el lujo de dar a cada equipo su propia melodía (uno de los ejemplo más claros, por ser esa melodía de las mejores, es la que suena cuando actúa el equipo de los guerreros negros, y en especial su capitán, Arturo Luca).

Quiero indicar también cosas como que Balón Prisionero es en inglés Dodgeball, que vendría a significar Balón de Esquive o Bola a Evitar, sabiendo esto, y conociendo la costumbre japonesa de poner los nombres de los equipos o de algunas cosas en inglés, podemos adivinar lo que las iniciales que se ven en los petos de los protectores de algunos equipos significan, así la inciales TD sería Terranova Dodgeball y ED sería European Dodgeball.

También es importante señalar que, a lo largo de la serie, hay algunos errores de traducción, casi todos ellos en los capítulo finales (¿por las prisas de traducción al echárseles el plazo encima?), no sé si estarán todos, porque es muy posible que se me hayan escapado algunos, pero los que sí he logrado descubrir son:

- Al finalizar el partido contra los Guerreros Negros, a Darío Lucy lo llama Odre.

- Juraría que, durante el campeonato, a la escuela Arcadia se la llama con otro nombre, pero no he podido comprobarlo.

- A Ángela, en el partido de la final, la madre de Dan la llama Emily.

- En el partido entre las selecciones de Tierra Nueva y Europa al equipo de los Colosos lo llaman el equipo de los Attackers.

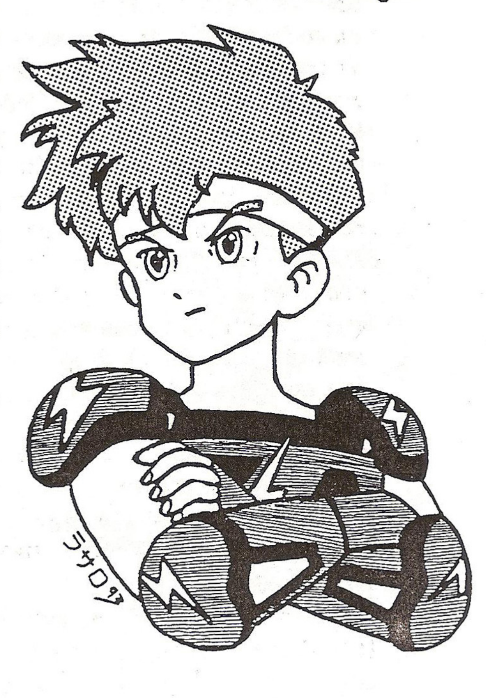
Lázaro Muñoz

FE DE ERRATAS

Al hablar de esta serie he cometido algunos errores que me gustaría corregir, que son:

- El nombre del chico con gafas del equipo de Dan se llama Victor.
- La selcción europea no vence a los Colosos como yo había dicho, ya que éstos son los campeones de la región de Tosha, y a quién vence la selección europea es al equipo campeón de la región de Saetama.
- El nombre con el que llaman a la escuela Arcadia es Arashaki.
- Por último, uno nuevo, a Lucy en un capítulo la llaman Yoko.

Siento las molestias, arigato!



TECHNOPOLICE

BRIGADA MOTORIZADA ESPECIAL

Nos encontramos en el año 2001, **Ken** es destinado a la **tecnopolicía**, que tiene su sede en **Centinel City**. En el viaje a su nuevo destino, Ken se encontrará en una gasolinera a las afueras de la ciudad con **Kosaka Kaoru**, que será uno de sus futuros compañeros, y ponen juntos rumbo a la ciudad.

Mientras, en la ciudad, se celebra la inauguración de un nuevo banco blindado, cuando el camión donde se encontraba una cámara de televisión se abre y aparece un cañón que destruye el edificio, y mediante una grua se apoderan de la caja fuerte. Debido a este robo, la central de la tecnopolicía es alertada, y su jefe, el señor **Narumi**, se dirige al lugar de los hechos acompañado de **Eleonor**, que acababa de llegar, y es la componente femenina de la tecnopolicía.

Ken y Kaoru, en su búsqueda de la central de la tecnopolicía, se encontrarán con los ladrones del banco, que les disparan, poco tiempo después, llegan Narumi y Eleonor en un coche especial de la tecnopolicía, y prosiguen así la persecución, esquivando, gracias a la habilidad de Ken, los disparos que los ladrones efectúan desde el camión. En ese momento, aparece **Tagaki**, piloto del helicóptero, que, cumpliendo órdenes del señor Narumi, ordena que baje **Blader**, el **tecnoloide** ayudante de Ken, el cual destroza el camión, recupera el dinero pero, deja escapar a los ladrones, ya que no estaba programado para detenerlos, después, regresan a la central, donde Kaoru y Eleonor conocen a sus compañeros tenoloides: **Vigorich** y **Scanni**, respectivamente.

Así comienza la primera parte de la película, pero su argumento empieza realmente cuando un grupo del crimen organizado planea robar el **ABT-94**, fabricado por *Silver Star* (es un tanque por cuyo sistema de automando los distintos países están dispuestos a pagar lo que sea). El robo de dicho tanque es perpetrado por los mismos asaltantes del banco antes citados, lo que hace suponer a Ken que, aunque éstos tienen ahora una nueva misión, reincidirán y asaltarán el banco. Por ello, la intuición de Ken, además de contar con los otros tecnopolicías y con los tecnoloides, permite atrapar a los ladrones. Sin embargo, y para desgracia de los tecnopolicías, los ladrones habían conectado el sistema de automando tan deseado, programándolo para que se dirija irremisiblemente hasta el muelle D, lugar acordado donde un submarino recogería el tanque (dicho sistema de automando permite al tanque dirigirse al lugar acordado, en caso de que la tripulación fuera destruida por una bomba de neutrones, pero si el tanque queda sin munición, se autodestruirá). Además de este "pequeño" problema, Eleonor queda encerrada en el tanque mientras éste sigue su camino hacia el muelle D.

Gracias a la templanza del señor Narumi, que conseguirá las instrucciones del sistema de automando, y gracias a la valentía de Ken, podrán rescatar a Eleonor.

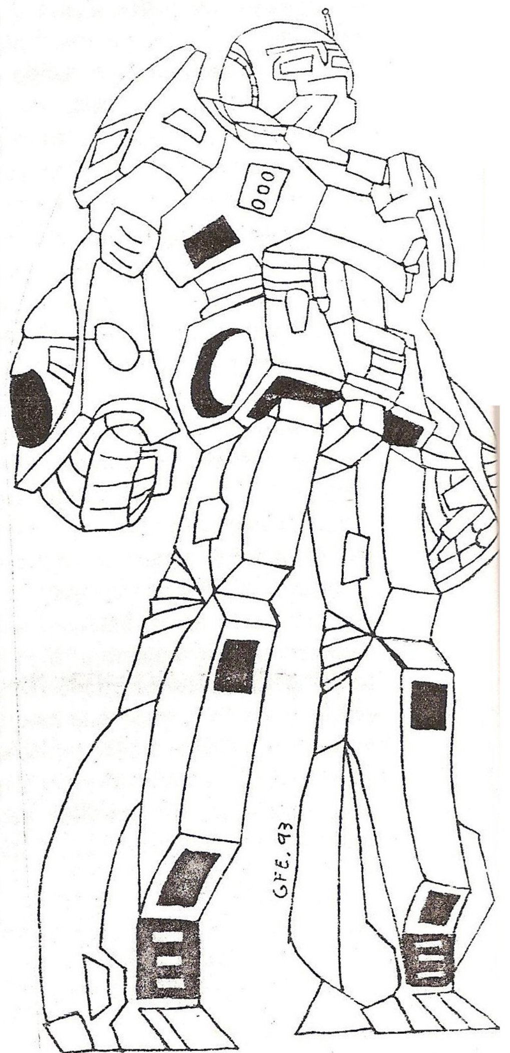
La película concluye con la autodestrucción del tanque, que se había quedado sin munición.

Éste es el argumento de *Technopolice*, en el que robots y policías conviven en un futuro no muy lejano.

Los tecnoloides poseen un ordenador de aprendizaje que les permite aprender, valga la redundancia, mientras conviven con los humanos (¿os suena eso de algo (¿a T2 quizá?)). La película en sí es bastante animada, de "esas" en las que no te puedes perder detalle. Teniendo en cuenta que es bastante antigua (unos 10 años), los dibujos en algunos momentos no están excesivamente cuidados, como debíamos esperar en una película japonesa, pero eso son los menos.

Desde mi punto de vista, y que cada uno juzgue libremente, las mejores escenas son las de persecuciones, donde se sigue un ritmo trepidante: choques, disparos, explosiones y más choques; con todo, es una película que reconmiendo a todo el mundo, especialmente a los que les gusten las películas de robots, y, por supuesto, el anime japonés, aunque ésta no alcance la "calidad gráfica" de una película de *Los caballeros del Zodiaco* (que esto no se malinterprete, ya que la considero "mejor" que algunas películas de *Los caballeros del Zodiaco*).

Gerardo Fernández



JULIETTE, JE T'AIME

Cuando realmente quieres que el protagonista lo consiga

Antes de empezar debo disculparme, principalmente por la poca información que podré aportar sobre esta serie, y es que, cuando ésta serie fue emitida por *Antena 3*, yo, simplemente, veía los dibujos animados, limitándome a disfrutar con ellos, sin investigar. ¿Y qué es esto de investigar?, pues significa que, además de vivir y disfrutar la serie y de mirar los autores, te fijas además en la productora o en los pequeños detalles que, a menudo, salen en las series, sobre todo nombres propios.

Juliette, je t´aime (**Maison Ikkoku**) es obra de la genial **Rumiko Takahashi**, a la que quizá conozcáis por sus fabulosas series *Urusei Yatsura* (**Lum** o **Lamu**), emitida por *TV3*, o *Ranma 1/2*, publicada por *Planeta-DeAgostini*.

Juliette, je t'aime estaba doblada en unos estudios sudamericanos, por lo que de por sí incitaba a no verla, pero, a pesar del handicap que eso supone, cualquier buen espectador de series de anime o mangas sabe que debe dar siempre una oportunidad a cualquier serie, por mala que ésta parezca, y eso es lo que me pasó a mí, a pesar de las series que había en otros canales (nada menos que *Dragon Ball Z*, en su primera emisión en el *Canal 9*), haciendo zapping me la encontré, y decidí echarle un vistazo, al fin y al cabo, *Dragon Ball Z* la estaba grabando. Por cierto, me quedé impresionado, la calidad del dibujo era muy superior a la de las series normales, y, además, era un capítulo autoconclusivo, algo que encontré bastante extraño en ese momento, ya que parecía que todas las nuevas series japonesas eran de las de los capítulos acabados en **continuará** (ya que soy lo bastante viejo como para recordar series como *Mazinger Z*, que también era de capítulos autoconclusivos).

Al día siguiente volví a sintonizar *Juliette, je t'aime*, y así descubrí que la había cogido casi al principio, la trama no era demasiado complicada: nuestro prota-gonista, un estudiante uni-versitario llamado **Hugo** (*Godai Yasaku* (creo que tenía 19 años)) está estudiando en una gran ciudad y se aloja en una pensión que, casualmente, se llama pensión Ikkoku (la Maison Ikkoku que da nombre a la serie), dueña de la cual es la hermosa **Juliette** (*Kyoko Otonashi*), además, en la pensión viven otras tres personas: un ejecutivo de no mucho éxito que se dedica a emborracharse por las noches; una joven algo golfa que está siempre de fiesta; y, por último, una vieja maruja que está siempre cotilleando y causándole un sinfín de problemas a nuestro buen amigo Hugo.

La cosa está clara desde el principio, Hugo se enamora perdidamente de Juliette, pero dos motivos se oponen a su amor: uno es que Juliette es dos años mayor que Hugo; el segundo y más importante, es que **Juliette es viuda**, se casó muy joven con un profesor suyo, que murió, y al que todavía ama.

A todo esto, hay que añadir un casanova millonario (al que siempre le brillan los dientes cuando sonríe), que está muy interesado en Juliette, y que será el principal rival de nuestro pobre Hugo, Juliette no ama a ninguno de los dos, aunque, con el paso del tiempo, ésta empieza a apreciar a Hugo.

A pesar de ser básicamente una historia de amor (y bastante tierna, por cierto), *Juliette, je t´aime* tiene también toques de humor, haciéndola bastante divertida (se puede comparar con *Kimagure Orange Road*, ya que son series prácticamente idénticas, historias de amor con abundantes toques de humor, que casi hacen que parezcan comedias estudiantiles).

La serie de anime, de 96 episodios, no fue totalemente emitida por *Antena 3*, así que no sabemos cómo acaban Hugo y Juliette (aunque nos hacemos una idea bastante aproximada).

Nada más que decir de esta serie, tan sólo que es una serie que engancha, y en la que estás literalmente sufriendo porque a Hugo le salgan las cosas bien, y es que, entre las cosas que le pasan y que todos nos sentimos, más o menos, un poco identificados con él, no puedes evitar que el pobrecillo te caiga bien.



Lázaro Muñoz

ROBOTECH

MACROSS SAGA

ALGO MÁS QUE ROBOTS

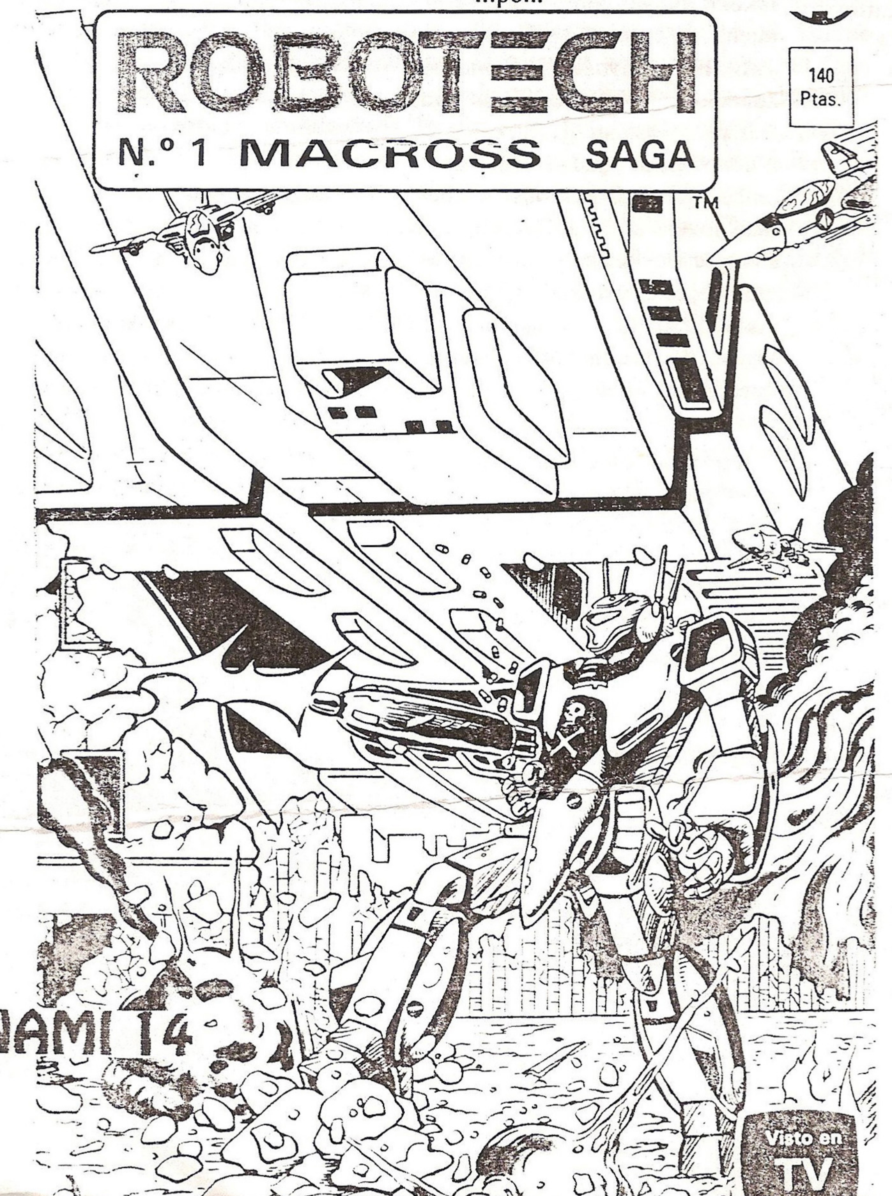
Robotech fue una de las primeras series de animación japonesa que, a mediados de los 80, emperzaron a aparecer en nuestro país, junto con **Mazinger Z**, el **Comando G, Heidi** y algunas otras.

La versión que realmente llegó a España fue la versión "Made in USA", adaptación a su vez de la serie nipona. Este cambio surgió como necesidad de reunir las tres partes en las que se dividía la serie: *Macross*, *Southem Cross* y *Mospeada*, y a los que los americanos no estaban acostumbrados.

Fue la primera adaptación de un cómic en la que se mantuvieron intactas las raíces del estilo y técnicas originales de la fuente japonesa. Una vez fijado el objetivo, **Svea Stauch** se encargó de redibujar la serie, al típico estilo americano, intentando mantener el estilo japonés, pero suprimiendo esas escenas "excesivamente" fuertes y suprimiendo además esos típicos cambios de cara a los que nosotros ya estamos acostumbrados.

No obstante, el primer número se redibujó manteniendo los detalles característicos del cómic nipón.

Además, se introdujo una importante novedad, la propia coloración de los dibujos sería la que determine y defina los perfiles, en vez de las habituales líneas en negro, y una destacada presencia de los fondos, dibujados en minúsculas acuarelas. Por desgracia, este procedimiento experimental irá desapareciendo, derivando, como ya he señalado, hacia el estilo americano.





Como podéis comprobar, la diferencia entre el número 1 y el número 2 es bestial. Se prefiere un buen guión a un buen dibujo, al contrario que en Japón.

La versión americana comienza cuando, en el año 1999, una extraña nave cae sobre una isla del Pacífico Sur; dicha nave (el **SDF-1**) será remodelada finalizando la reconstrucción de la misma en el 2009. Ese mismo año se detectarán en la cara oculta de la luna las naves de guerra Zentraedias, que se preparan para atacar la Tierra y apoderarse del SDF-1.

Con el objetivo de defender la Tierra de la enorme estatura de los guerreros zentraedios y su moderna maquinaria de guerra (miden más o menos lo que un edificio de tres plantas), se construirán los **Varitechs**, dentro de los cuales se encuentran los **Battlloid**, que son un modelo de F-14 más sofisticado y capaz de transformarse en un robot de la misma estatura que los invasores zentraedios.

Debido a la destrucción de la **isla de Macross** como consecuencia de esta primera batalla, así como consecuencia de un salto al hiperespacio del SDF-1 a baja altura (utilizado como último recurso para escapar del asedio de los zentraedios). La ciudad será reconstruida en el interior de dicha nave, ya que sus dimensiones lo permiten (todo es de un tamaño gigantesco), y cuyos habitantes tratarán de vivir una vida normal, compaginando el quehacer diario con la lucha contra los invasores, sin mencionar el haber sido trasladados a la órbita de Plutón como consecuencia de la maniobra de doblaje (o salto al hiperespacio).

Otro punto al que no he hecho referencia hasta ahora es el subtítulo que he dado a este artículo, y es que, por debajo de la alta tecnología, los robots, las máquinas de combate... late la típica historia de amor que abunda en los cómics japoneses entre sus protagonistas, por eso se trata de algo más que de una simple serie de robots, robots que, en cierto modo, tienen sentimientos.

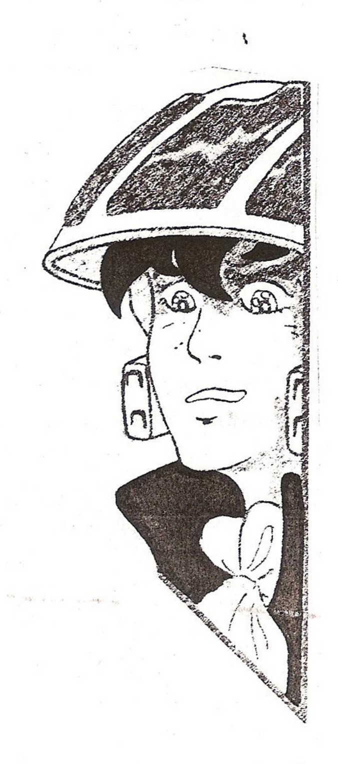
La seie fue lanzada en Japón por la compañía **Tatsunoko**, adquiriendo los derechos **Harmony Gold** para Usa. En España fue publicada por **Iru**. Esta serie ha sido emitida por *Tele-5*.

Paso a continuación a describir a los protagonistas, que son:

Capitán Henry Global: Como su nombre indica, es el capitán del SDF-1, responsable y muy cuidadoso en sus decisiones, ya que de él dependen los habitantes de la isla de Macross, cuya ciudad ha sido reconstruida en el interior de la nave.

Rick Hunter (Hikaru Ichijoe): Protagonista principal de la serie. Al principio aparece como un simple piloto acrobático, pero se alistará en las fuerzas de Robotech, pasando a ser una pieza clave en la lucha contra los zentraedios.

Lynn Minmei: Habitante de la ciudad, que conocerá a Rick en el transcurso de un combate. Al principio profundamente enamorada de él, pero a raíz de su victoria en un concurso de belleza (miss macross) organizado en el SDF-1 y su carrera de cantante, origina la rotura con Rick.



Lisa Hayes: Teniente del puente de mando y segundo de a bordo del SDF-1. Rick, después de romper con Minmei, se casará con Lisa. Además, Rick salvará a Lisa cuando ésta cae prisionera de los zentraedios.

Capitán "Fucker": Capitán en jefe de las fuerzas aéreas Robotech (Varitech). Gran amigo de Rick y que salvará a éste la vida en varias ocasiones. Maximilian Sterling (Max Genius) terminará casándose con una zentraedia, poniendo fin a esta primera parte de la saga.

Gerardo Fernández

Appleseed

Sin duda, una de las más esperadas y, desgraciadamente, una serie que no podremos ver en España, ya que *Planeta DeAgostini* publica los cómics de *Viz*, y **Appleseed** es propiedad de *Dark Horse*, esperemos que esto pueda solucionarse porque, creedme, la serie vale la pena.

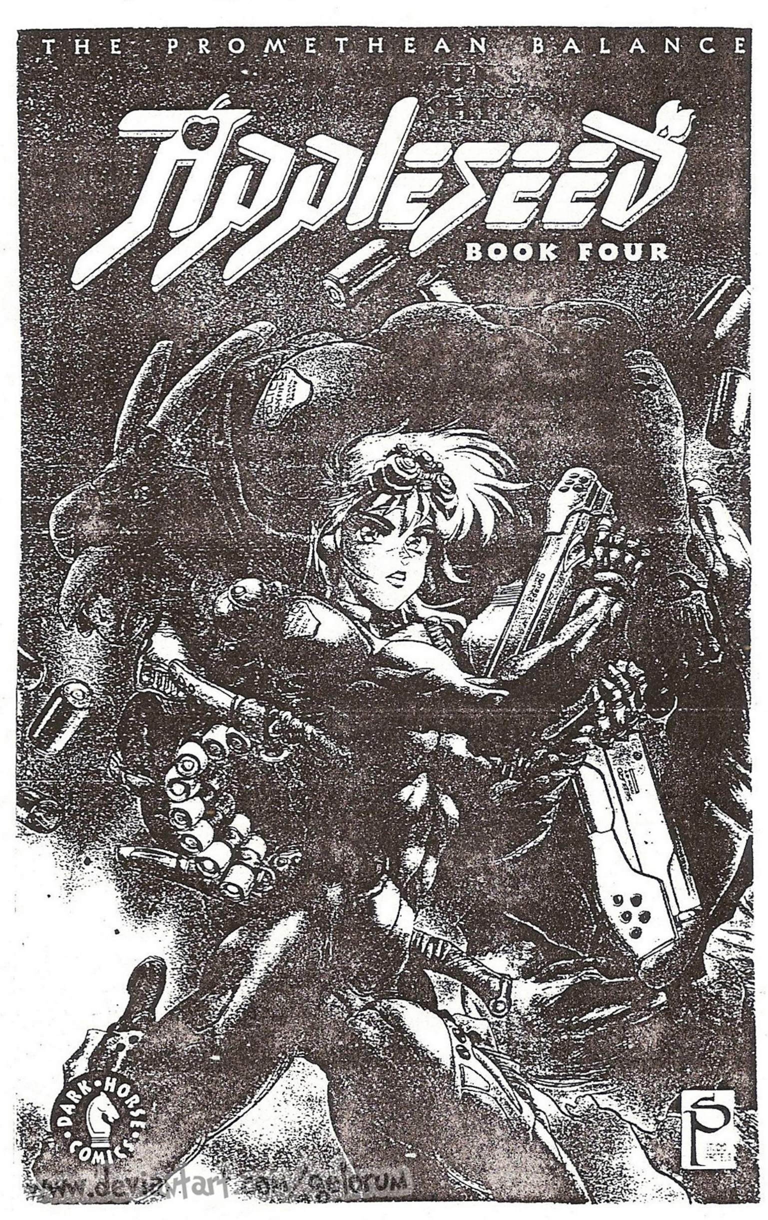
Pero bueno, al grano, *Appleseed* es creación de **Masamune Shirow** (del que, por cierto, nadie sabe el verdadero nombre), creador también de series tan fabulosas como *Black Magic*, *Dominiono Patrulla especial Ghost*, publicada por *Planeta DeAgostini*, y que va, para variar, de un futuro post III Guerra Mundial, concretamente en el siglo XXII.

Una de las diferencias con respecto a la mayoría de las series es que el protagonista es una chica (algo raro de ver fuera de los Shojo-Manga (mangas para chicas)), cuyo nombre es **Deunan Knute**, miembro de la SWAT de la LAPD, y una chica de armas tomar, con mal carácter y peor genio. Su compañero es el cyborg **Briareos Helatonchires**, quien a su vez fue terrorista y tuvo relación con la KGB, y, lo más asombroso de todo, ¡son compañeros sentimentales!, se los puede ver juntos en la cama (aunque no en escenas de porno duro, malpensados). Viven en la ciudad de **Olympus** como guardias de seguridad.

La aventura que yo tengo, **The Promethean Balance**, viene en cuatro tomos de un tocho de páginas cada uno y de buen papel, no sé si es la primera o la última, si hay más antes o después, pero sí puedo deciros que hace babear, y además, si es una historia intermedia, es relativamente importante, ya que suceden cosas tales como que Deunan pierde un ojo. Y ya está, no voy a haceros la furciada de contaros la trama o de destriparos el final de la historia, ya que es posible que se publique aquí, y **Minami** respeta a sus lectores, sin perjudicarlos jamás (¡qué bien me ha quedado, ¿eh?!).

Nada más, sólo decir que *Appleseed* es una historia de ciencia-ficción de un futuro en el que humanos y cyborgs tienen que convivir, con un guión bastante elaborado (ya he dicho que no voy a contar la trama, pero sí diré que hay intrigas políticas y luchas de poder), con un dibujo excelente y que, sinceramente, espero que podamos ver pronto en España.

Lázaro Muñoz



DRAGON QUEST

LAS AVENTURAS DE FLY

Esta apasionante serie de dibujos animados japoneses nos narra la vida y aventuras de un joven chico huérfano, encontrado en el mar y criado por un monstruito amigable que los instruye en el maravilloso mundo de la magia. Este chico se llama **Fly** (por cierto, si respetan todos los demás nombres originales o bien hacen una traducción aproximada al castellano o lenguaje autonómico que proceda, ¿ por qué cambian **Dai** (nombre original del protagonista) por *Fly*?) y vive con una gran cantidad de amigos en una isla un tanto alejada de la civilización, donde aprende al mismo tiempo que se divierte.

Tras una pequeña aventura, *Fly* es instruido por **Aban**, héroe legendario, conociendo así a **Pop**, otro alumno de *Aban* que será su mejor amigo. Pero *Aban* muere al muy poco tiempo luchando contra el comandante en jefe de las fuerzas de las tinieblas, y *Fly* y *Pop* se ven obligados a abandonar la isla, marchando hacia otros reinos en busca de la paz, así es como conocen a **Mam**, una ex alumna de *Aban*, quien también se une a ellos en su lucha por la justicia. Nuestros héroes conocerán a un montón de gente, y harán muchos amigos, lucharán por el bien y quién sabe lo que pueda pasar al final de su aventura.



Tras esta breve introducción, a lo que es la serie, os estaréis preguntando qué tiene que ver el título con el argumento, y comprendo fácilmente que vuestra respuesta sea: "no tiene nada que ver". Pero, si cabe decirlo, os equivocáis, porque será *Fly* quien lleve a cabo la **Búsqueda del Dragón (Dragon Quest)**, y todo ello es debido a que *Fly* posee unos poderes muy extraños que no sabe controlar y que no sabe de dónde le vienen, y que posiblemente estén relacionados con el malvado ejército de las tinieblas (lo descubre en los últimos capítulos de esta primera entrega).

¿Quién sabe lo que está pasando? Por ahora nadie, pero no dudéis que pronto conoceréis todos y cada uno de los detalles de esta aventura.

Las aventuras de Fly, como las televisiones autonómicas llaman a esta serie (a propósito, ¿por qué cambiarán un nombre interesante como es *Dragon Quest* por uno algo infantil como *Las aventuras de Fly*?, de verdad que no lo entiendo, quizá es que haya que ser ingeniero superior en algo para entenderlo, porque vamos...), tiene todo los que se puede esperar de ella. Para empezar, el guión es muy bueno y original al mismo tiempo, y la animación, junto con el diseño de los personajes, también lo son.

Si tenéis la oportunidad de seguir a nuestros amigos en la aventura, no lo dudéis ni un instante y sentáos en un sillón frente al televisor.

Por ahora sólo han emitido 46 episodios, pero pronto habrá más. ¡Que disfrutéis *las aventuras de Fly*!

Sólo un detalle que se le ha olvidado a Paco, *Dragon Quest* surgió a raíz del éxito de un juego de ordenador (llamado lógicamente *Dragon Quest*), y cuyos personajes fueron diseñados por el mismísimo **Akira Toriyama**.

<u>Leyenda</u>
Intromisiones de Lázaro.

Francisco N. Castellanos



DIRTY PAIR

¡VAYA PAR DE TÍAS!

Dirty Pair es una serie pasó a manga tras haber tenido bastante éxito como relatos cortos en una revista al principio y en su propia colección de novelas más tarde.

Su creador es el escritor **Takachiho Haruka**, y está protagonizado por dos chicas, **Kei y Yuri**, quienes, además de estar como sendos camiones, son espontáneas y algo alocadas (una combinación explosiva), y no dudan ni un momento en utilizar sus encantos femeninos (¡y qué encantos!), en matar a alguien con la mejor de sus sonrisas o en hacer explotar todo un centro comercial lleno de gente inocente (dentro del cual, eso sí, está el criminal) para llevar a cabo su misión, y es que ambas son miembros de la WWWA (*World Welfare Work Association* (3WA)), que es cristiano sería la *Asociación Mundial de Asistencia Social*, una compañía privada que se encarga de resolver misiones imposibles.

Pero no es el *Dirty Pair* japonés el que vamos a tratar aquí, sino el americano. ¿Cómo es esto posible?, en seguida lo explico. La fiebre por el manga no ha estallado sólo en España, sino en todo el mundo, de hecho, en España ha estallado algo tarde si nos comparamos con países como Italia o Estados Unidos; pero como en éste último son tan sumamente chauvinistas, se les ha revuelto el estómago al ver que un tipo de cómic no americano hacía furor entre sus jóvenes, por lo que dijeron: "vale, aceptamos el manga, pero sólo si lo hacemos nosotros". Y así nació un tercer tipo de cómic en USA. Está el típico cómic americano, el manga japonés (convenientemente invertidas y traducidas las páginas (algunos de esos mangas son los que está editando ahora *Planeta-DeAgostini*), y el manga americano, cuyo estilo de dibujo es como el japonés, pero que está hecho por autores americanos. Por increíble que parezca, en vez salirles un churro les ha salido un estilo de cómic bastante bueno y muy recomendable. Por tanto, vamos a comentar la versión americana:

Los autores son **Toren Smith** y **Adam Warren** (quien, por cierto, parece realmente japonés en su estilo de dibujo), y la acción se sitúa, al igual que en las historias japonesas, en el año 2141, cuando la humanidad ha colonizado el espacio. Con el control del hiperespacio se han bioconvertido más de 3000 planetas, por lo que la *Unión Galáctica* tiene algunos problemas para controlar el crimen, de hecho, hay muchas cosas que no puede manejar, y para eso están asociaciones como la 3WA. Para desgracia de los ciudadanos interplanetarios, *Kei* y *Yuri* (cuyo nombre código es **Los Ángeles Encantadores**), trabajan para esa asociación.

En USA han tenido un éxito arrollador, y por ello ya llevan tres miniseries, que paso a resumir a continuación:

1: Biopeligros

Los Ángeles Encantadores son llevadas a **Pacifica** para rastrear y encontrar el único chip cerebral superviviente de **K.A. O'Donnel** de un empresario rival, **Abraham Streib**. Cumplen fácilmente su misión, pero *O'Donnel* las convence para que lo ayuden a implicar a *Streib* como traficante ilegal de bioarmas. El trío destruye la operación de *Streib* (y una parte considerable de la capital de *Pacifica*), pero entonces la policía arresta a *O'Donnel* por usar bioarmas ilegales (de su propia producción además), una verdadera lástima, ya que *Kei* y *O'Donnel* estaban empezando a tener un bonito romance.



2: Liquidaciones Peligrosas

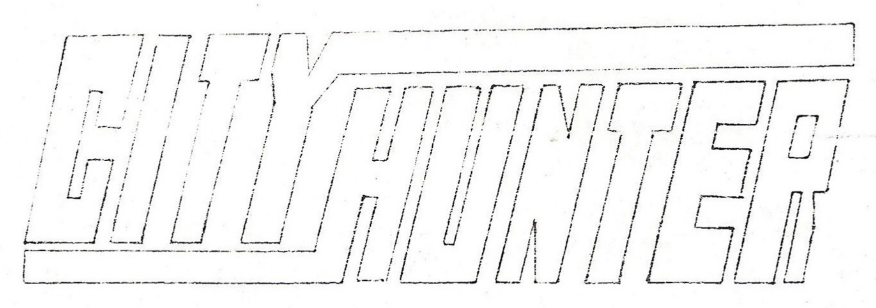
Todo empieza cuando, estando de vacaciones en **Rocinante**, *Kei* ve a su vieja compañera **Shasti**, una ingeniero genético súper agente de la 3WA que años atrás las traicionó, por lo que la pareja de *Ángeles* prepara su venganza, ya que ahora *Shasti* es una criminal, pues se dedica a robar los más fabulosos inventos que se fabrican. A pesar de que *Shasti* es más lista, fuerte y rápida que los Ángeles, éstas consiguen llevar a cabo su venganza mientras *Shasti* intenta robar un compensador gravitacional que permite viajar más rápido que la luz.

La tercera miniserie, **Una Plaga de Ángeles**, no la tengo entera, por lo que no la resumiré, aunque me he permitido traducir una página en la que se ve una pesadilla de **Cory** (la jefa de *Kei* y *Yuri*) que creo que sirve muy bien de presentación. Leed y juzgad si merece la pena que *Dirty Pair* se publique en España.

Lázaro Muñoz



AQUÍ ESTÁN, AMIGOS... DOS MUJERES CRUELMENTE DIFAMADAS POR LA PRENSA SENSACIONALISTA...
...CONOCED A KEI Y YURI, REALMENTE UN PAR DE ÁNGELES ENCANTADORES
INTELIGENTES, DULCES, DIVERTIDAS, VISTIENDO COMO LAS PERSONAS NORMALES... ¡SIN SANGRE EN SUS MANOS!
BUEEENO...
EN UN SENTIDO SIMBÓLICO, ESTAMOS SIEMPRE EMPAPADAS EN LA SANGRE DE TODAS NUESTRAS VÍCTIMAS INOCENTES
¡¡CÁLLATE, YURI!! ¡¿ESTÁS LOCA?!
fnnf
BUENO... NO SON INHUMANAS, EN CUALQUIER CASO...
OVER
300,000,000
INNOCENTS SLAIN
¡¿PUES NO ME HA ABOFETEADO ESTA MALA GUARRA SIN CEREBRO?!
E... ¡ESPERAD!
...DE VERDAD... ¡NO SON UNOS SERES INHUMANOS ASESINOS DE MASAS COMO DICE LA GENTE!
¡¡NO!! LO JURO, ¡NO SON TAN MALAS COMO CREÉIS!!
¡¡SON FABULOSAS!!
¡DE VERDAD!!
¡POR FAVOR!, TENÉIS QUE CREERME...
...¡¡ES MI TRABAJO!!
Oh, CORYYYY...
GRRRR



LO QUE SEA POR AYUDAR A UNA CHICA

Sin duda, **City Hunter** (*Cazador* en la versión española), ha sido la serie más novedosa y vista en el pasado invierno (desde que dejaron de emitir Dragon Ball, aunque para los que estuvieran grabando ambas series no supondría un problema, *Cazador* empezó cuando DB ya había terminado).

Emitida por *Tele5*, aunque no en su totalidad, seguramente interrrumpida por las vacaciones de verano.

Cazador cuenta la historia, o, mejor dicho, los casos de un detective, **Ryò Saeba (Coque)**, en la ciudad de *Tokyo*. La manera de ponerse en contacto con él, es dejando un mensaje con las letras **XYZ** en el tablón de auncios de la estación de ferrocarril de *Shinjuku*. *Coque* tiene como ayudante a **Edlyuki Makimura (Ernesto)**, pero éste es asesinado en el episodio cuarto de la serie, por lo que **Kaori Makimura** (**Julia**), ocupará su lugar (*Julia* es en realidad la hija de un criminal que es asesinado por un amigo del padre de *Ernesto*, por lo que será adoptada por éste).



Para resolver sus casos, *Coque* cuenta con una **Colt Python 357 Magnum**, y su puntería con ella es más que excelente, por ejemplo, es capaz de introducir todo un cargador de balas por el mismo agujero. La mayoría de sus encargos están relacionados con mujeres, con las que siempre intenta propasarse, de hecho, de no ser por *Julia*, que lo golpea con un mazo de entre 10 y 100 toneladas, que aún no he podido averiguar de dónde saca (es enormemente celosa). Debido a este punto débil, sus enemigos se aprovechan de su debilidad, ya que al ver a una mujer, *Coque* pierde la cabeza y se descuida en su trabajo. Pero, cuando llega realmente la hora de entrar en acción, cambia totalmente.

Otro par de personajes que suelen salir a menudo en la serie son **Saeko Nogami (Silvia)**, protagonista a su vez de **Cat´s Eye**, teniente de

policia de la que *Coque* está enamorado; y **Mammoth (Psi-Ghost)**, otro detective privado amigo de *Coque*.

City Hunter es una serie de **Hojo Tsukasa**, el mismo autor de *Cat's Eye*, la cual no sería extraño ver emitida en breve (ya que en Italia se ha emitido con bastante éxito).

Es recomendable para todo aquel que le guste la acción y las armas, porque aparecen una gran variedad de ellas. Los efectos de los disparos y de seguimiento de las balas están muy bien conseguidos, con una gran sensación de movimiento y rapidez, al igual que los detalles de los revólveres.

Lo único que me parece mal es el trato que ha recibido la serie por parte de *Tele5*, los recortes de los episodios eran enormes, y algunas veces, después del intermedio, había que hacer verdaderos esfuerzos para averiguar cómo seguía el capítulo. Además, no se respetaba el horario de emisión, y te obligaban a estar pendiente de la televisión toda la tarde.

City Hunter contribuye a romper el mito de que todos los dibujos animados son para niños, sus escenas "picantes" y la violencia o la sangre fría son un buen ejemplo de ello.

Y es que nosotros (los que ya no somos unos niños) también tenemos derecho a ver dibujos animados, como muestra de ello están los **Simpson** y **Akira** (por ahora).

Otro defecto que veo es que es emitida a una hora en que demasiados críos están viendo la televisión, y por eso luego los padres se quejan. El mayor defecto que he encontrado es que intercambien el orden natural de los episodios, sacando en un capítulo a *Ernesto*, cuando en el capítulo anterior lo había matado (intercambiaron los capítulos 4 y 5, puntualizando ahora lo dicho antes sobre el capítulo de la muerte de *Ernesto*, fue el cuarto de emisión pero es el quinto en el orden natural de la serie).

No obstante, un punto a favor de *Tele 5* ha sido el trabajo realizado por los dobladores que, en el caso de *Coque* los cambios de voz son más que excelentes.

¿Cómo que excelente?, el trabajo del doblador de *Koke* es una obra maestra, ¿pero tú has visto los cambios que pega la voz entre su personalidad de viejo verde pervertido y la de héroe de pelicula?. Bueno, me he metido donde no me llaman, siento la interrupción.

Lázaro

Debido a la interrupción en la emisión de la serie, no podemos conocer nada más de la misma, pero gracias a Óscar Valiente (editor de Manganime), sabemos que se compone de 52 episodios, y que existen tres continuaciones más. Existen también tres películas: *La Magnum del amor y del destino*, *Bay City Wars* y *Hyakuman*.

Gerardo Fernández







La leyenda de los Santos Escarlata

La palabra basura no basta para definirla

La leyenda de los Santos Escarlata es la tercera de las películas de **los Caballeros del Zodíaco**, realizada por **Shigeyasu Yamauchi** (basándose, claro está, en la obra de **Masami Kurumada**). El ser el autor una persona distinta hace que cambien un poco el tipo de perspecti-vas, así como algunos efectos y golpes, que *Kurumada* jamás usaba. Fue emitida por *Tele 5* la pasada semana santa.

Si eres de los que les gusta **Seiya**, viendo cómo gana contra adversarios más poderosos que él con enchufe y por obra y gracia del guionista, grábate la película y trágatela mil veces porque te va a encantar, si, por el contrario, eres de los que les gusta ver cooperación entre los protagonistas, luchando juntos por la amistad y con la intervención de **Atenea** si el enemigo es muy poderoso, directa-mente ni la veas, ni siquiera para criticarla, no compensa el cabreo que pillas cuando la ves. Y es que, a pesar de que la calidad gráfica es un poquito mejor que la de la serie, el argumento es una porquería (por lo menos para mí).

Comienza la historia con la llegada de un extraño personaje, que se presenta como **Abel**, reencarnación del *Dios Apolo* y hermano de *Atenea*, quien trae a su guardia personal, tres guerreros que no son ni de bronce, ni de plata ni de oro, sino que han sido escogidos de entre los héroes mitológicos, los **Phoebos Saints**, que son **Atlas**, **Yao** *del signo del leopardo* y **Belenger**. Además, para completar su guardia personal, *Abel* resucita a los *Caballeros de Oro* muertos en la **Batalla del Santuario** (aunque en la película dicen la *batalla del duodécimo palacio*), ¡casi nada!, estos caballeros son: **Saga**, *caballero de oro de Géminis*; **Kamus** (en la película lo llaman **Kamil**), *caballero de oro de Acuario*; **Shura**, *caballero de oro de Capricornio*; **Afrodita**, *caballero de oro de Piscis* y **Máscara de Muerte**, *caballero de oro de Cáncer* (algo de lo que realmente te alegras, ya que, personalmente, me jodieron mucho las muertes de *Kamus* y *Shura*); nada se sabe de los restantes caballeros de oro. Tras esta aparición espectacular, *Abel* "despide" a los cinco caballeros de Bronce, ya que sus *Phoebos Saints* y los caballeros de oro se encargarán de la protección de *Atenea*. Nuestros héroes, por supuesto, no lo aceptan, y *Atlas* humilla a *Seiya* dándole una paliza bestial (un buen principio), tras esto, *Atenea* se va con su hermano, incluso habiendo dejado éste claras sus intenciones de destruir el mundo (algo bastante extraño).

Sigue un ligero bajón mientras se ve como *Atenea* disfruta con su hermano y como los caballeros de bronce se desesperan, pero enseguida se comprende el plan de *Atenea* cuando ésta ataca por sorpresa a *Abel*, aunque fracasa y encuentra la muerte, mas, en sus últimos momentos de vida, consigue convocar a los caballeros de bronce, ¡ya está liada!.

Nuestros héroes se encaminan sin vacilación hacia el **templo de la corona**, donde se supone se encuentra *Atenea*.

Pero la muerte de *Atenea* no pasa desapercibida para los recién resucitados caballeros de oro, dos de los cuales, *Kamus* y *Shura*, atacan inmediatamente a *Abel*, teniendo que luchar contra sus guardianes. La lucha es breve pero, aunque parece que los *Phoebos Saints* los humillan, una visión detenida a cámara lenta indica que ésto no es así, y que son los caballeros de oro quienes se llevan la mejor parte; aun así, y tras desaparecer en la nada los ataques de *la ejecución de la aurora* y *excalibur*, *Shura* y *Kamus* encuentran la muerte ante un ataque combinado de los tres *Phoebos Saints* (una auténtica pena).

Mientras, los caballeros de bronce llegan a las inmediaciones del **templo de la Corona.** *Shiryù* mata a *Máscara de Muerte*; *Shun* es derrotado por *Afrodita* (incomprensiblemente, ya que *Shun* lo había vencido anteriormente), aunque es rescatado por su hermano *Ikki*, quien hace por fin su aparición y da muerte a *Afrodita*; *Hyòga* derrota con dificultad a *Belenger* gracias al recuerdo de su madre; y *Seiya* es vencido (lógicamen-te) por *Saga*, pero éste, que a pesar de no haberse lanzado contra *Abel* se reconoce como auténtico *caballero de Atenea*, le descubre el secreto del **último cosmos**, y, cuando *Yao* hace su aparición, *Saga* se encarga de él para que *Seiya* pueda seguir adelante, aunque, herido como estaba, su victoria le cuesta la vida.

Llegan por fin al templo, donde, uno detrás de otro, son vencidos por *Atlas*. Pero, cuando todo parece perdido, *Shiryù*, *Hyòga* y *Seiya* reciben las armaduras de oro de **Libra**, **Acuario** y **Sagitario** respectivamente, y entre los tres vencen a *Atlas*.

Sólo resta *Abel* para conseguir su objetivo, pero éste no es un rival fácil y ataca con una bola de energía, *Hyòga*, percatándose de la intensidad de la misma, absorbe el impacto, dando tiempo a *Shiryù* para que aparte a *Seiya* (¿por qué?, si cualquiera de los dos es mil veces mejor que él). Y ya se perfila el final, *Seiya* consigue resucitar a *Atenea* y, de un flechazo (de oro), matar a *Abel* (él sólo, sin la ayuda ni de sus amigos ni de *Atenea* ¡venga ya!).

Y este es el final de la película (que, por cierto, no recomiendo ni a mi peor enemigo). En definitiva, es una película asquerosa, no sólo por el guión, sino también por cosas como la música, con la banda tan fabulosa que tiene la serie y la película tiene una música patética. Si a esto añadimos la pésima traducción (el diálogo entre *Shiryu* y *Cáncer* es un galimatías sin sentido), es fácil entender que es vomitiva (aunque te guste *Seiya*).

Y volviendo al guión, *Kurumada* era bastante bueno; tenía bastante enchufado a *Seiya*, vale, pero cuando se llegaba al momento decisivo de la batalla la victoria era de todos, todos colaboraban; cuando empiezas a ver esta película, sabes de sobra el final, y además sabes que será *Seiya* quien tenga la principal parte en ese final, por eso tu interés se centra en ver cuánto participan los demás, que son los que tú (o por lo menos yo) en realidad quieres ver, sin embargo, te encuentras únicamente con *Seiya* luchando nada menos que contra un *Dios*, y sin participar ni siquiera Atenea en la lucha ¡vamos hombre!. Además, como aliciente te cogen a unos cuantos caballeros que, yo por lo menos, tenía casi en la leyenda, y te los humillan. Sinceramente, yo prohibiría a *Shigeyasu Yamauchi* pensar siquiera en **los Caballeros del Zodíaco**.

Lázaro Muñoz

TOUCH

Si os fijáis bien, veréis que hay algo diferente entre este artículo y el resto de los artículos del fanzine.

Efectivamente, este artículo no tiene el subtítulo que, normalmente, acompaña a todos los títulos de los artículos, y os preguntaréis, ¿por qué esto? (y si no os lo preguntáis da igual, os lo voy a decir de todos modos), la respuesta es muy sencilla, no quiero hacerlo, y por qué no quiero hacerlo, porque si lo hiciera sería como si la calificase, y **Touch** es incalificable.

A lo largo de todo el fanzine creo que se ha ido viendo en mis artículos que la serie me gustaba, pero lo que supongo que nadie se imaginaría es que es mi serie favorita, por encima incluso de *Dragon Ball* o de *Los Caballeros del Zodíaco*. En realidad no me lo explico, y, de hecho, entiendo que a mucha gente no le guste o piense que es aburrida pero, no sé por qué, a mí me encanta, al igual que las otras series de **Adachi**.

Touch es obra del genial **Mitsuru Adachi** y ha sido emitida en España por *Tele5* con el nombre de ***Bateadores***, con unos horarios muy extraños: la primera vez que la ví fue a las 20:30, ya que fue la serie que sustituía a *Campeones*, por aquellos tiempos yo estaba empezando a descubrir que había más obras maestras además de *Dragon Ball* y *Los Caballeros del Zodíaco*, así que, animado porque el capítulo que ví era bastante bueno, decidí darle una oportunidad a la serie, aunque llevaba unos veinte capítulos (que no había visto) y no me defraudó. Pero, entonces, tras unos treinta capítulos, la serie desapareció de la programación sin dejar rastro, y no fue hasta bastante tiempo después cuando la encontré por las mañanas a las 8, lo cual era en sí algo bueno y malo a la vez, era bueno porque a las series de las mañanas las tratan muy bien, les ponen toda la música del principio y final, no cortan nada de capítulo en el descanso, y respetan bastante el horario, es todos los días el mismo, pero también tenía el inconveniente de ser una hora intempestiva, lo que me obligaba a programar el vídeo, y además a hacerlo con la máxima precisión, ya que, al querer grabar la serie para siempre, no quería ni a la *Leticia Sabater* que salía antes de la serie ni el anuncio. Aunque en el cambio de horario me perdí unos diez capítulos, la serie ya siguió hasta el final a esa hora. Hace poco, *Tele5* la empezó a emitir de nuevo, sin previo aviso, para variar, y yo me enteré a tiempo de grabar el capítulo cuarto (creo), tras tres cambios de horario en sendas semanas de emisión, la serie desapareció de nuevo, espero que *Tele5* se decida a continuar su emisión o, mejor aún, a reponerla desde el principio, y como que me llamo Lázaro que esta vez la pillaré desde el principio.

Espero también que se decidan a emitirla a una hora razonable, ya que, a las horas a las que estaba siendo emitida, no la vería nadie, salvo quizá los niños pequeños que se levantan temprano, pero, sinceramente, un niño nunca entenderá esta serie. Y es que **Touch** está llena de imágenes sin conversación, en la que tienes que adivinar lo que el personaje está pensando, por ejemplo, en un momento de la serie, al entrenador del equipo de beisbol, un hombre cruel que tortura al equipo, los jugadores lo invitan a unirse a una fiesta que están haciendo, ofreciéndole ser el que dispare los fuegos artificiales, él lo rechaza y tira el cohete, más tarde, cuando los jugadores se van, se queda mirando el cohete, en esa secuencia no se dice nada, pero tú puedes ver claramente que, al ver el amor de esos chicos hacia él, a pesar de cómo los trata, sus sentimientos hacia el equipo empiezan a cambiar, un niño pequeño no se da cuenta de ésto.

Además, **Touch** es una de las pocas series que he visto en la que los personajes no sólo son completamente normales, sino que además no empiezan siendo los mejores o siendo estrellas, de hecho, el protagonista al principio es muy malo, y se ve cómo tiene que entrenarse capítulo tras capítulo para llegar a ser bueno. Además, el protagonista es un vago y un irresponsable, y ésa es una de las razones por las que creo que la serie me gusta tanto, porque el protagonista y yo somos muy parecidos, de hecho, compartimos hasta desgracias (que no viene al caso mencionar).

Me gustaría poder seguir hablando de la serie, pero éste es uno de los últimos artículos y el espacio ya está perfectamente repartido, por lo que no puedo darle más de una página, quizá en el futuro pueda comentarla a fondo. Decir sólo que la serie tiene un dibujo muy bueno, una música excepcional que le va como anillo al dedo, y muchas dosis de humor que la hacen más llevadera, innecesario decir que la recomiendo como ninguna otra.

Lázaro Muñoz

MAZINGER Z

¡PUÑOS FUERA!

Fue el primer robot gigante pilotado (1972). El abuelo de **Kôji Kabuto** inventó la **súper aleación Z**, y la empleó para construir a **Mazinger Z**, sabiendo que luego les serviría para combatir al **Doctor Hell (Infierno)**, justo antes de morir en un ataque de las fuerzas del *Doctor Hell*, el abuelo de *Kôji* le deja en herencia a *Mazinger Z*.

Mazinger combatió a varios robots, las **machine beast** (los **brutos mecánicos**), con ayuda del **Doctor Gennosuke Yumi**, su hija **Sayaka** y el hermano pequeño de *Kôji*, **Shirô**. *Mazinger Z* es derrotado y casi destruido en el último episodio, pero es rescatado por su sucesor, **el Gran Mazinger**.

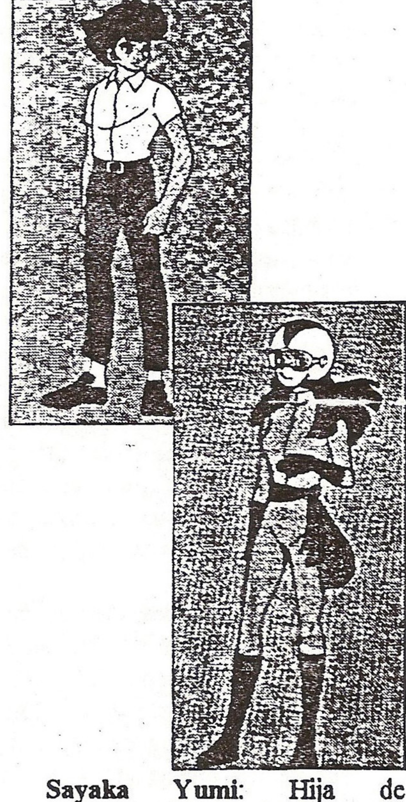
Mazinger Z es un súper robot construido íntegramente por el doctor **Jûzô Kabuto**, su cuerpo es de *súper aleación Z*, refinada del japanium, sus poderes son fotónicos, es decir, energía. Su resistencia en la lucha es tremenda, y combinada con la habilidad de *Kôji* como piloto, adquiere un increíble poder, preparado para derrotar a cualquier "bruto" del *Doctor Hell*.

Mazinger Z es todo un Símbolo de la Paz para la Humanidad (ahí va eso).

Las características técnicas de *Mazinger Z* son:
Altura: 18 m.
7 m de brazos.
Peso: 20 T.



Kôji Kabuto: Fue entrenado por su abuelo con el fin de combatir a las fuerzas del mal, en esta ocasión representadas por el *Doctor Hell*. *Kôji* vive como cualquier otro chico, estudia en el instituto, pero cuando es necesario se convierte en un guerreo de la Justicia, su transformación no sólo es externa, sino también interna, ya que cambia también su personalidad, se vuelve más agresivo.



Sayaka Yumi: Hija de *Gennosuke Yumi*, vive en el *Instituto Fotónico de Investigación* (*Photonic Research Institute*), es el piloto de **Aphrodai Ace (Afrodita Uno)**, constuida por la PRI con un mineral llamado japanium (sin refinar). Conocerá a *Kôji* y será otro guerrero de la Justicia. Es fuerte, con un espíritu inflexible, brillante personalidad, y no se preocupa por las cosas pequeñas. Discute mucho con *Kôji*, pero en el fondo lo ama.

Aphrodai Ace: Es el robot de *Sayaka* y tiene forma femenina, se decidió en el episodio 3 que sería equipada con misiles y destinada con vistas al combate, aunque su poder es inferior al de *Mazinger*. Sin embargo, su poder es superior a cualquier otra máquina, como lo demuestra en el capítulo 56 al destuir a **Yûbarin T9**.

Diana Ace: Robot construido para reemplazar al anterior. Hecho con el fin de luchar al lado de *Mazinger Z*, es parecido a él y dotado de fuertes poderes para la lucha. Diseñado por el profesor *Yumi*, utilizando en su construcción la *súper aleación Z*.

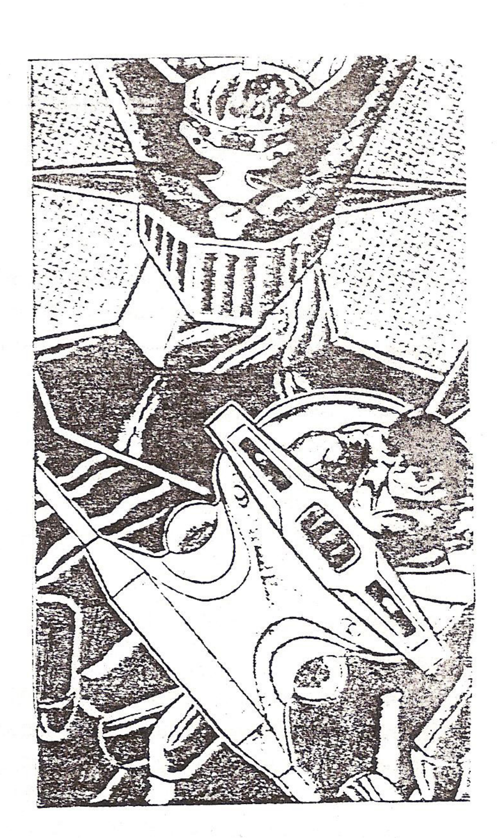
Gennosuke Yumi: Es el discípulo más importante de *Yûsô Kabuto*, y perteneciente al PRI. La verdadera profesión de *Gennosuke* es un misterio, y realmente no se revela en la serie, pero es bastante probable que esté especializado en la energía fotónica más que en el diseño de robots. Es un hombre conservador y algo indeciso, sin embargo, como se puede ver en el episodio 37, demuestra su coraje al defender el PRI a pesar de estar herido.

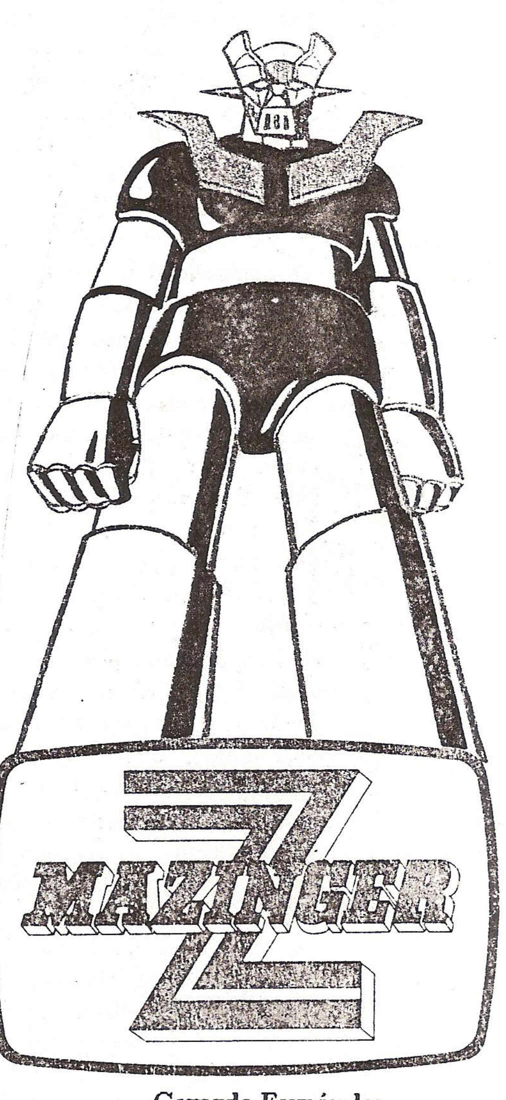
Doctor Hell (Doctor Infierno): En pocas palabras, un "científico loco", en sólo dos palabras, el malo. Volcado a la conquista del mundo, controla a los brutos mecánicos procedentes del imperio **Mycenalan**. Invade Japón con el deseo de someter al PRI al mal y convencerlo para que lleve a cabo con él la conquista del mundo, así como destruir a *Mazinger Z*. Entre sus subordinados están el Barón **Ashura (Ashler)**, el **Conde Blocken** y el **Vizconde Pigma**, aunque ninguno de ellos está muy puesto en ingeniería robótica. En resumen, el *Doctor Hell* es un hombre violento y paranóico por naturaleza.

Barón Ashura: Es un organismo cibernético, su mitad derecha es de mujer y la izquierda de hombre, fue construido por el *Doctor Hell*, y es por ello su mano derecha. Sin embargo, todas las operaciones que realiza son frustradas por *Mazinger Z*, lo que lo convierte en el blanco de todos los ataques de cólera del *Doctor Hell*, su posición en la serie no es muy sonada después de la llegada del *Conde Blocken*, andará siempre hecho un lío, y diciendo como un tonto: "Lo siento mucho".

Conde Blocken: Es el cruel subordinado del *Doctor Hell*, que aparece en el episodio 39, muestra una gran arrogancia ante los contínuos fallos del *Barón Ashura*. Siempre que sus operaciones fallan, habla con el *Doctor Hell* para solucionar las cosas, saliendo airoso de toda culpa. Recibe del *Doctor Hell* las **Flying Fortress Ghoul (Fuerzas demoníacas voladoras)** y las **Iron Cross Troops (Tropas de la Cruz de Hierro)** en el episodio 40. Su personalidad comienza a resaltar enseguida, fue un oficial nazi, que fue reconstruido después de que su cabeza fuera arrancada por una bomba. Ambicioso como el *Doctor Hell* y con ansias de poder.

La serie está bastante bien (teniendo en cuenta el año de su producción), pero los dibujos son bastante flojillos (lógicamente).
Por otro lado, y teniendo en cuenta los desastres a que nos tiene acostumbrados *Tele5*, descubrimos que nos es la versión doblada por TVE sino una atrocidad sudaca de doblaje, teniendo que soportar cosas como:
¡Acoplaje! por *¡Acoplamiento!*.
¡Apurarse! por *¡Apresurarse!*.
Barón Ashura por *Barón Ashler* (aunque esto es hasta cierto punto comprensible teniendo en cuenta que es su nombre original).
Oir *Shiro* y *Ashura* como *Chiro* y *Achura* porque los sudamericanos no pronuncian bien nuestro idioma.
¡Rayos Ópticos! por **¡Rayos Fotoatómicos!** y *¡Rayos Fotónicos!* por **¡Fuego de Pecho!**.
A *Sayaka* que no grita **¡Misiles Fuera!** cuando los lanza.
Cuando habla el *Barón Ashler*, no lo hacen a la vez las voces masculina y femenina, sino por separado.
Y el más gordo para mí y que se la repatea a Lázaro, que me está ayudando con los fallos del doblaje, es oir *¡Puños Voladores!* por **¡Puños Fuera!**.





Gerardo Fernández

CAMPEONES

(OLIVER Y BENJI)

LO IMPORTANTE NO ES PARTICIPAR Y DIVERTIRSE SINO GANAR

La serie **Campeones**, cuyo título original es **Captain Tsubasa**, ha sido emitida ya tres veces por *Tele 5*, con lo cual todos aquellos que recibieron los canales privados con uno o dos años de retraso han podido verla completa. La serie, todo hay que decirlo, aficiona, a pesar de que el dibujo es malillo, y la animación deja mucho que desear.

La serie nos cuenta las aventuras de **Oliver Atom (Tsubasa Ozora)**, un chico que ama el fútbol y que llega a ser, con su equipo, el campeón de Japón y del mundo entero. En esta serie el fútbol en sí no está muy bien tratado, ya que se rompen redes de un balonazo, se chuta de portería a portería, se agrientan paredes de cañonazos y hasta se "vuela" (lo de meter al portero dentro de la portería es, desgraciadamente, posible, y si no contádselo al número 8 del At. Avenida, que casi me hace un agujero (eso sí, ganamos 4 a 2)).

El equipo de *Oliver* es el **New Team**, donde se encuentran también estrellas como **Benji Price**, **Tom Baker (Misaki)**, **Paul Diamond**, **Jack Morris**, **Ted Carter**, **Johnny Maison**, **Bob Denver**, **Alan Parker** o **Bruce Harper**. Como es un equipo muy bueno, logra clasificarse casi sin problemas para el campeonato nacional, donde tiene que vencer a equipos tan temibles como el **Hot Dog**, capitaneado por los acrobáticos gemelos **James** y **Jason Derrick**; o el **Northfolk**, cuyo capitán es el enorme portero **Theo Sellers**; aunque su prueba más difícil llega en la semifinal cuando tiene que enfrentarse al **Mambo**, cuyo capitán, **Julian Ross**, es con mucho el mejor jugador de toda la serie (es mucho mejor que Oliver, quien en realidad no es más que un enchufado de mierda, ya me clavaré con él más adelante), pero que padece una grave enfermedad del corazón que hace que esforzarse pueda costarle la vida. Gracias a una recaída de Ross, el New Team consigue ganar, y pasa a la final contra el **Mupped**, equipo que venció nada menos que al **Flynet** de **Philip Calahand (Yoshiko)**, gracias a la incorporación al equipo en el último momento de **Ed Warner**, el mejor portero sin discusión de toda la serie.

El **Mupped** está capitaneado por **Mark Landers**, y que cuenta, además de *Ed Warner*, con gente de la categoría de **Dani Melow**, **Keith Coleman** y **Oscar Reeves**. Además, el *Mupped* venció al *New Team* en la primera eliminatoria.A pesar de eso, y con un enchufe que hace que te dé la corriente sólo de acercarte a la televisión, el *New Team* gana.

Una selección con los mejores jugadores de Japón viaja a un torneo europeo, donde se conoce a estrellas como **Pierre LeBlanc**, de Francia, o a **Karl Hein Schneider**, declarado el mejor jugador del mundo (mejor incluso que *Julian Ross*). Consiguen empatar en la final contra Alemania, ya que este torneo sólo es una preparción para el siguiente (que será el final de la serie).

Tras este campeonato suceden algunas cosas importantes, como que *Tom* y *Benji* se marchan a Europa, que *Jack* abandona el *New Team* para irse al **Otomo**, o que *Landers*, *Warner* y *Melow* fichan por el **Toho**, en el que además se encuentra el increíble **Eddie Bride (Sorimachi)**.

Después de un segundo campeonato sin importancia (que, desgraciadamente, gana el *New Team*), comienza uno nuevo, éste ya más importante, y que cuenta con la incorporación de nuevos equipos y figuras como son el **L'Army** de **Ralph Peterson (Shoda)** o el **Hirado** de **Clifford Huma** y **Sandy Winter (Shano)**, así como el *Otomo* de **Patrick Everet (Nitta)** y *Jack Morris* o el **Majestic** de **Max Eagle** o Lucas Milton.

Esta vez, aunque también gana el *New Team*, lo hace junto con el *Toho*, ya que empatan (quizá tenga algo que ver el hecho de que la serie es de la Toho).

Y entonces empieza la segunda entrega de la serie, que narra el campeonato mundial juvenil, y que, entre otras nuevas estrellas, cuenta con *Pierre* y con *Schneider*, que cuentan con los refuerzos de **Luc Napoleón** por parte de Francia y de **Peter Müller**, **Kas**, **Vargas** y **Shester** por parte de Alemania.

A pesar de ser inferiores, Japón gana el campeonato (y, por increíble que parezca, al final ganan por juego de equipo, no sólo por el enchufe de *Oliver*). Tras esta victoria, Oliver se va a Brasil con Roberto y ahí acaba la serie, que, aunque no es muy deportiva, te vicia (eso sí, incluso los rivales acérrimos, al perder, se ponen de buen humor y aceptan su derrota sin más).

La música no está mal, pero es muy poco variada, aunque se pueden oir melodías características de algunos equipos (como el *Toho*).

Decir, por último, que en la segunda entrega de la serie se usan los nombres originales de algunos personajes, cuyos nombres traducidos podéis ver aquí.

Lázaro Muñoz

SUPERGOL

FUTUROS CAMPEONES

Esta serie nos narra las aventuras de **Rafael Master**, un joven chico, amante del fútbol, que llega a una ciudad nueva, allí ingresa en el equipo de fútbol de su escuela, el **King** de la escuela elemental **Kennedy**. Rápidamente hace amistad con sus compañeros, sobre todo con el portero y capitán **Woody Fox**, y se proponen jugar un partido con el mejor equipo de la ciudad, el **Número 1** de la escuela elemental **Newton**; su capitán, **Lenny Newman**, hace también amistad con *Rafael*, aunque están condenados a ser rivales (de hecho, desde el principio se ve claro que *Lenny* va a ser el rival de *Rafael* en la serie).

Aunque al principio son muy malos, poco a poco, y con un duro entrenamiento, se van convirtiendo en unos hábiles jugadores.

En la serie, que es bastante corta, se dedica como mínimo un capítulo a cada jugador del equipo, y además hay dos pequeñas sagas de tres capítulos cada una: una es la de la llegada al equipo de **Jeff Baldwin**, un jugador fabuloso pero con un carácter muy difícil y engreído; y la otra es la aparición de un misterioso vaquero que toma el cargo de entrenador del equipo.

Finalmente, en el campeonato, el *King*, ya muy bueno, llega a la final contra el *Número 1* (obviamente) y, por increíble que parezca, pierden (por 2 a 1), aunque no se desaniman, ya que comprenden que no se puede ganar siempre, y continúan jugando con el mismo ánimo dispuestos a ganar el próximo año.

En esta serie el fútbol está mejor tratado que en otras como, por ejemplo, *Campeones*, pero aún así hay alguna que otra jugada imposible, como es el *tiro supersónico* de los *tres magníficos* del *Número 1*, **Ray Lawson**, **Ken Johnson** y **Yann Baker**.

La serie tiene un dibujo bastante agradable y una música que, aunque no es muy variada, sí es muy buena, es, en definitiva, una serie que puede verse sin ningún tipo de problema.

Finalmente, y como información, la alineación:

1- Woody Fox	7- Richy Turner
2- David	8- Billy
3- Luke	9- Sam O'Connor
4- Luther	10- Raphael Master
5- Leonard	11- Steve O'Connor
6- Timothy	12- Butch

Lázaro Muñoz

SUPERCAMPEONES

POR FIN FÚTBOL DE VERDAD

Esta serie nos cuenta las peripecias de **Toni Godai**, nieto del multimillonario señor **Godai**, y de su amigo **Roberto Ferrini**, nieto a su vez del también multimillonario señor **Ferrini**. La serie propiamente empieza cuando *Toni* decide ingresar en el **Godai**, el equipo de fútbol (junior) de las empresas de su abuelo.

Al principio, *Toni* es muy malo, pero poco a poco va adquiriendo técnica, llegando a adquirir su máximo dominio con el balón tras unas vacaciones con **Bruno**, máxima autoridad futbolística del momento, quien, además de enseñarle sus propias técnicas, le presenta a otras grandes estrellas, como el **Albatros**, creador del magnífico *remate a lo albatros*, cabezazo prácticamente imparable (con el que, por cierto, cuela el último gol del campeonato del mundo junior).

El equipo cuenta también con dos fichajes: el delantero holandés **Johan Johansen** y el portero brasileño **López**.

Aún así, la liga no es fácil, siendo su máximo rival el **Jandall**, cuyo capitán, **Rando**, es amigo de la infancia del capitán del *Godai*, **Darío**, y son rivales hasta la médula.

La serie acaba con la victoria en su última liga como juniors frente al *Jandall*, tras esto, se hacen profesionales, y su próximo partido (que en la serie sólo se ve cómo empieza, precisamente contra el *Jandall*) es ya en el campo profesional.

En esta serie el fútbol sí está muy bien tratado, de hecho, quitando unas pocas exageraciones (no muchas), es auténtico fútbol: hay fichajes, lesiones, faltas, expulsiones, el equipo protagonista no sólo no gana siempre sino que además llega a perder con el equipo colista, los jugadores fallan bastante a menudo (contrastando con la perfección en absolutamente todos los pases que hay, por ejemplo, en *Campeones*), y muchas otras cosas que ocurren en el fútbol de verdad.

Aunque la música de esta serie no es ninguna maravilla, el dibujo sí que lo es, haciendo que esta serie sea realmente agradable de ver, y, a pesar de que no te engancha tanto como pueden hacerlo *Campeones* o *Supergol*, es bastante recomendable.

Lázaro Muñoz

Las crónicas de SHULATO, rey de Shula

Los nuevos héroes de brillante armadura

Nuevamente, el dios potruno estuvo conmigo, y, haciendo zapping mientras veía *Alegre juventud*, descubrí en *Antena 3* una serie que, a primera vista, prometía mucho, con un dibujo más que aceptable. como *Alegre juventud* la estaba grabando (y además era el último capítulo), me dediqué a verla.

No la pillé al principio principio, pero casi; lo primero que ví fue a un chico, llamado **Shulato**, que, al parecer, había sido transportado desde la tierra a un sitio llamado la **esfera celestial** por una chica de pelo verde llamada **Rax** (mediante un proceso que más tarde se define como **transmigración**). Ésta le revela que él es en realidad *Shulato, rey de Shula*, del signo del león, uno de los **ocho valientes**.

Shulato, obviamente, no entiende nada, y, cuando *Rax* se dispone a darle explicaciones, aparece **Guy**, el mejor amigo de *Shulato*, quien también parece haber sido transmigrado. Así se sabe que *Guy* es el **rey de Jasha**, del signo del lobo, otro miembro de los ocho valientes.

Pero, inexplicablemente, éste ataca (y vence) a *Shulato*, mas, cuando se dispone a matarlo, aparece **Reyga, rey de Gárula**, del signo del fénix y, por supuesto otro integrante de los ocho valientes, quien detiene la mano de *Guy* y, aunque no consigue vencerlo, si consigue rescatar a *Shulato* y a *Rax* y conducirlos al palacio de su majestad **Visnu**.

Allí Shulato descubre que en la esfera celestial vive la **familia de Eba**, pueblo sabio y pacífico, cuyo ejército está formado por los **generales divinos**, de entre los cuales son escogidos los *ocho valientes*, guardia de élite (y personal) de su majestad *Visnu*. Así conoce también a los otros miembros de los ocho valientes, que son:

Hyuga, rey del cielo, del signo del tigre; el más cercano a *Visnu*.

Ryoma, rey del dragón, del signo del dragón; el mejor amigo de *Hyuga* y más fuerte miembro de los ocho valientes.

Rengue, reina de Nara, única mujer de los ocho valientes.

Kuia, rey de Dapa; el de corazón más puro y mayor control espiritual.

Dan, rey de Guiva; el más violento y agresivo.

Y, por supuesto, también *Reyga*, *Guy* y el propio *Shulato*.

Por supuesto, todo ejercito necesita un enemigo, y éste es la **familia Asra**, enemigo inmemorial de la *familia de Eba*. Conoce también al **maestro Indra**, sumo sacerdote, maestro de los ocho valientes y mano derecha de su majestad *Visnu*.

Se le explica también que su **Baldar** (figurita en forma de león (en el caso de *Shulato*, ya que la de *Hyuga* tiene forma de tigre, la de *Ryoma* de dragón, etc.)) se transforma en el **Sahti** (armadura) por medio de la invocación: "*¡Ohm Shula Soaka!*"; (*¡Ohm Teng Soaka!* para *Hyuga*, *¡Ohm Ryò Soaka!* para *Ryoma*, etc.), así como que su poder viene dado por el **Soma** (lo que sería el cosmos en los *Caballeros del Zodiaco*).

Y empieza lo que es la serie en sí: el maestro *Indra* resulta ser un enviado de la *familia Asra*, y, a traición, convierte a *Visnu* en una estatua de piedra, pero, avisado por *Visnu*, *Hyuga* es testigo, así como *Shulato*, que es llevado a la sala de un golpe propinado por *Guy* (con quien estaba peleando nuevamente), ambos son vencidos y van a ser destruidos, pero, con los restos de su ahora perdido poder, *Visnu* consigue teleportarlos a un sitio seguro.

Indra convence entonces al resto de los ocho valientes (a los que ya se ha incorporado *Guy*) para que los maten, tras echarles la culpa (lógicamente), así se inicia la persecución de Hyuga y Shulato.

Ryoma es el primero en encontrar a alguien, concretamente a *Shulato*, pero no puede matarlo porque en el último momento llega *Hyuga*, ambos amigos pelean, pero *Shulato*, recordando lo mal que se sintió luchando contra *Guy*, los convence para que no lo hagan, *Ryoma* se da cuenta entonces de que dicen la verdad.

Reyga, mosqueado por el favoritismo de Indra hacia Guy (a quien Reyga ha visto como un psicópata asesino), los espía, y así descubre la verdad, uniéndose a Shulato. Juntos se disponen a abrir las **puertas Hei Sei** para así liberar la *esfera celestial*, para ello deben encender las **luces sagradas** que se encuentran en cuatro templos sagrados, en cada uno de los cuales se encuentra uno de los restantes valientes. Así nos lleva la historia a cuatro crueles enfrentamientos entre amigos, que concluyen con las victorias de nuestros héroes (excepto *Ryoma*, que pierde frente a *Guy*, aunque conserva la vida), y que desemboca en un enfrentamiento final entre *Guy* y los cuatro protagonistas.

Guy es aplastantemente superior y nuestros héroes se ven forzados a usar la

formación **Mandala** (o del rey de las bestias) ante la cual *Guy* finalmente cae, aunque no muere, y, cuando inmediatamente se levanta, vuelve a ser el *Guy* amable que *Shulato* recordaba, sin signos de su aparente locura momentánea. Pero cuando esto ocurre, *Guy* es raptado por *Indra*, quien además conjura a las **tres bestias feroces**, demonios de un poder increíble, y a los que encarga el asesinato de nuestros héroes.

A esa misión se dirige **Kundali, rey de Kundalí**, quien, literalmente, aplasta a nuestros héroes, destruyendo incluso la formación *Mandala*. Pero en el último momento los cuatro protagonistas son rescatados por **Sarade, reina de Benzaite** y **Mayuri, rey de Uzusama**, dos personajes que ya habían salido brevemente en la serie (siempre como observadores) y que se presentan como miembros de la **guardia secreta** de *Visnu*, tras lo cual se marchan de nuevo.

Pero *Kundali* vuelve a encontrarlos, y, antes que verlos morir, *Rax* decide ir a una fuente sagrada que, a cambio de su *soma* (vida), dará enormes poderes a *Shulato*, a pesar de que él se niega a que realice este sacrificio.

Y aquí acaban los episodios emitidos por *Antena 3*, busqué como un loco por otros horarios, programando el vídeo y estando muy atento, pero nada, no fui capaz de encontrarlos, con lo cual es de suponer que la serie, de 38 episodios, no fue totalmente emitida (es una fea costumbre que *Antena 3* está empezando a adoptar últimamente).

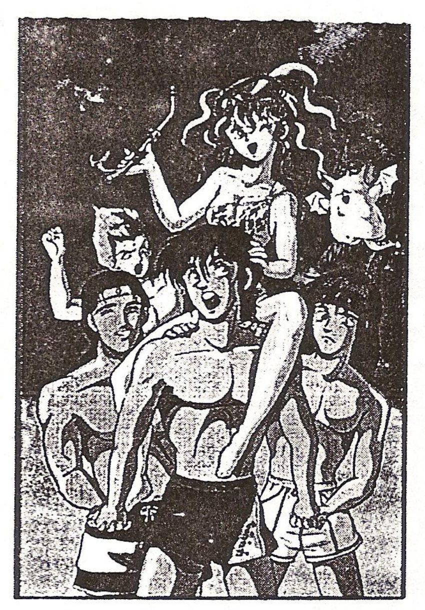
Poco más puedo decir sobre la serie, salvo quizá que la música, si bien no es mala del todo, deja mucho que desear, sobre todo en comparación con otras como *los Caballeros del Zodíaco*, su principal serie rival.

Y es que a esta serie se la ha criticado diciendo que es una copia barata de *los Caballeros del Zodíaco*, y quizá sea verdad, ya que la única diferencia aparente consiste en que los dioses de *Shulato* son hindúes mientras que los de *los Caballeros del Zodíaco* son griegos, pero, personalmente, no sé cual de las dos series se creó primero. Además, actualmente es imposible hacer algo totalmente original, cualquier cosa que hagas simpres se parecerá más o menos a algo ya hecho anteriormente (y creedme, no sabéis lo que jode hacer algo que tú crees súper original (en mi caso un cómic) y descubrir que, no sólo ya se ha hecho sino que además es clavado a lo tuyo, con lo cual lo tuyo es rápidamente tachado de copia).

Advertir que el doblaje de *Shulato* es sudamericano, lo cual predispone a no verla (por lo menos a mí), pero uno se acostumbra, y, lo que es más curioso, ese mismo doblaje sudamericano respeta los nombres originales (normalmente, los doblajes sudamericanos traducen **todo**, hasta los nombres de los personajes súpersecundarios que aparecen en un sólo capítulo, por no hablar de los objetos o detalles), algo realmente curioso.

Por cierto, ¿no os habéis fijado en que en la simbología japonesa nunca faltan un dragón y un fénix?; en *Shulato*, dos protagonistas, *Ryoma* y *Reyga*, poseen ese símbolo, en *los Caballeros del Zodíaco* son *Shiryu* e *Ikki*, también dos protagonistas, e incluso en *Kabuto* (de esta serie me acuerdo muy poco, así que los datos quizá no sean muy precisos), lo poseen la chica y el gruñón (que creo que se llamaba *Viako*), nuevamente dos protagonistas. Con esto se ve lo importantes que son para los japoneses los dragones y los fénix, o el poder que simbolizan, ya que nunca faltan en los papeles importantes.

Pero ya me estoy yendo por las ramas, así que nada más, decir sólo que *Shulato* es una serie que merece la pena, que recomiendo ampliamente, y que espero que *Antena 3* se decida a emitir de nuevo muy pronto.



Aunque no estén en su "traje de faena" habitual, son: en primer plano *Shulato*, con *Rax* a hombros, tras él *Hyuga* y *Ryoma*, y tras *Ryoma* se encuentra *Reyga*. El bicho ese raro también sale en la serie, pero como no sé ni su nombre, ni lo que hace, ni nada de nada, lo dejo correr.

Lázaro Muñoz

DRUNKEN FIST

LA BATALLA FINAL

Drunken Fist es una colección que *Comics Forum* empezó a editar hace tiempo, cogiendo los números americanos de *Jademan* de 64 páginas y convirtiéndolos en dos de 32, aún así, por razones de ventas, la colección dejó de publicarse en el nº 12 español (el 6 americano).

La serie comienza con la presentación de **Wong Mo Gei**, único practicante de la técnica **Drunken Fist** (puñetazo del borracho) que da nombre a la serie, presenta también a **Chek Fai** y **Drunken Kid**, sus dos mejores amigos, así como al **Espadachín Invencible**, **Cerebro Demoníaco** y a los **7 Inmortales**. Mo Gei y el Espadachín fueron amigos antaño, pero la decisión de éste último de servir al mal hace que se conviertan en enemigos acérrimos.

Los datos que voy a contar corresponden a la **saga de la Montaña Amarilla**, que tiene lugar entre los números 26 y 33 de la edición americana. Pero antes resumiré un poco los hechos más importantes que tienen lugar desde donde se quedó la serie española hasta este punto.

Tras su derrota frente al *Espadachín Invencible*, *Wong Mo Gei* se volvió loco, vagando sin rumbo, así fue como lo encontró el mismísimo *Espadachín Invencible*, quien lo disfrazó de mujer y lo mantuvo en secreto en una cueva para aprovecharse de sus habilidades.

Mientras tanto, todos buscaban al hijo de *Mo Gei*, **Espiritual Wong**, llamado **Porky** por sus amigos (**Dragón** en la edición española), quien es la reencarnación de **Buda**. *Chek Fai* encuentra al niño, pero un incidente con el **Lama Indio** (que *Porky* creía que era su abuela) lo hace creer que *Chek Fai* es un asesino, y huye de él, así es como *Porky* llega a **Emei Shan**, lugar de residencia del *Espadachín Invencible*, quien lo encuentra y lo acoje como aprendiz dadas sus habilidades naturales para el combate, sin sospechar siguiera quién es en realidad. Mientras tanto, *Chek Fai* y *Drunken Kid* (también llamada **Dolly**) se casan.

A lo largo de esos 20 números aparecen infinidad de personajes que, aunque algunos tienen bastante importancia, como la hija del *Espadachín Invencible*, **Mística** (de la que *Porky* se enamora), no viene al caso sacar a relucir aquí, ya que no importan para el combate decisivo. Decir única-mente que **Mack** (el joven que intenta aprovecharse de *Dolly* en los últimos números de la edición española) se ha convertido en un magnífico luchador, al haberse depositado en él el poder de todos los grandes maestros de su clan (*clan del Oeste*) del que ahora es líder.

Y comienza el número 26 con un combate entre *Mack* y el *Espadachín Invencible*, en el cual *Mack*, a pesar de ser un luchador increíble, tiene suerte de escapar con vida, y es que el *Espadachín Invencible* es ahora sin discusión el mayor guerrero sobre el planeta, pero durante esta pelea, *Mack* descubre a *Mo Gei* a pesar de su disfraz, y lo comunica a *Chek Fai* y *Dolly*, quienes, acompañados de unos amigos, van a *Emei Shan* a enfrentarse de nuevo al *Espadachín Invencible*. No consiguen derrotarlo, y además son masacrados, pero gracias a la pelea *Porky* descubre quién es, así como la verdadera personalidad del *Espadachín Invencible*, rescatando a *Fai* y *Dolly* (únicos supervivientes, ya que hasta *Mack* muerte (precisamente a manos de *Mo Gei*, convertido en un asesino por el *Espadachín*)), y llevándose a su padre con ellos.

Con una delicada operación, *Porky* consigue que su padre recupere la memoria, quien, al ser puesto al corriente de lo sucedido durante sus 10 años de locura, jura la muerte del *Espadachín* a sus manos. Unos días de entrenamiento intensivo con su hijo, ayudado por un libro religioso que *Porky* tenía (y que contiene los secretos del máximo **Kung-Fu**), ponen en forma de nuevo a *Mo Gei*, quien finalmente se encamina con su hijo hacia la **Montaña Amarilla**, lugar donde, un año más, irán todos los máxi-mos luchadores del mundo a comprobar quién es el más fuerte (aunque también sirve con frecuencia para zanjar viejas discrepancias entre enemigos).

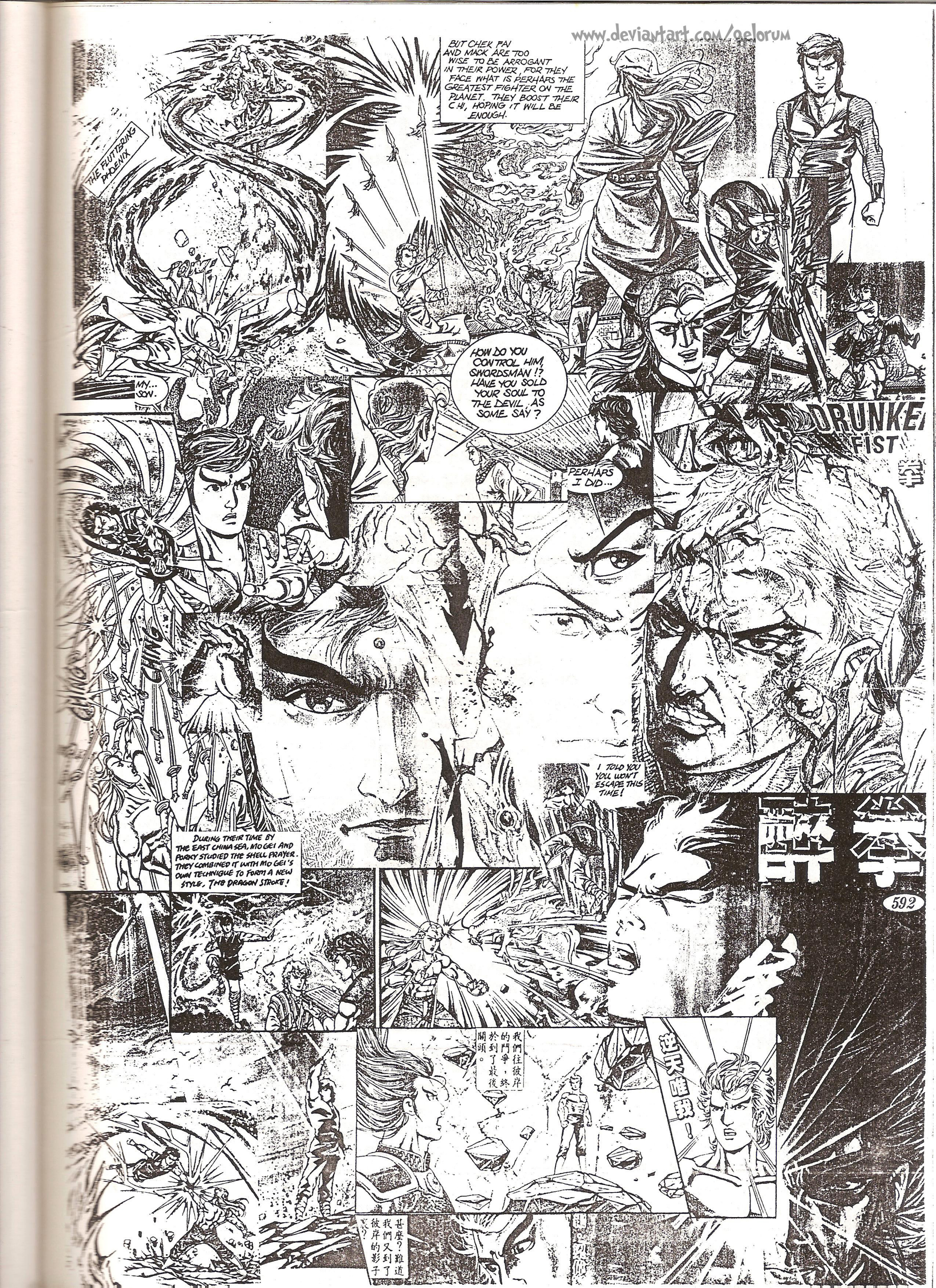
Allí se encuentran *Mo Gei* y el *Espadachín*, la lucha está servida, y ésta es terrible, las técnicas de ambos son terroríficas, y prácticamente destruyen la montaña en la pelea; cuando, finalmente, el *Espadachín* comienza a flaquear, el recuerdo de su propio nombre lo hace recuperarse, ya que realmente se ha llegado a creer invencible (y con toda la razón, ya que jamás ha sido vencido en toda su vida), pero es *Mo Gei* quien, concentrando en un sólo golpe toda la fuerza que le quedaba, unida a toda la rabia y frustración que sentía en su interior por lo que había hecho el *Espadachín*, gana el combate.

El *Espadachín Invencible* ha muerto, *Mo Gei* ha cumplido su misión, y entonces, como castigo a sí mismo (ya que en su locura, y dominado por el *Espadachín*, mató, entre otras personas, a su mestro, *El Santo* (caballero) *Borracho* (**Drunken Saint**)), se suicida, haciendo explotar la energía que había dentro de él. *Mo Gei* ha muerto, pero entonces sucede algo terrible, el *Espadachín Invencible* abre los ojos, no había muerto, sólo quedó inconsciente por el golpe de *Mo Gei*. Entonces llegan los demás, que creen que el *Espadachín* ha matado a *Mo Gei*, y *Porky*, en un arranque de rabia, consigue herir al *Espadachín* (antes de que éste huya) en la cara con un cuchillo, herida que dejará cicatriz y que, unido al hecho haber sido derrotado, hará que el *Espadachín* enloquezca aún más (aunque a ojos de todo el mundo continúa invicto).

Y ya está, lo que viene después ya lo contaremos en otra ocasión, sólo indicar un par de cosas importantes, como son que el *Espadachín* mata a un hombre importante del gobierno y tiene que huir a Estados Unidos (unos EEUU de finales del siglo XIX); y que nace un niño, llamado **niño malvado**, que es la reencarnación de un dios maligno (así como *Porky* lo es de un dios benigno).

Pude también conseguir un número original de Hong Kong (que se lee al modo japonés), que son de sólo 32 páginas (como los españoles), y en el cual sólo reconocí a *Porky*, que luchaba contra alguien que parecía muy poderoso (¿quizá el *niño malvado* ya mayor?). ¿Que por qué sólo he sido capaz de reconocer a un personaje, pues porque estaba en chino y además porque es el número **592**, seguramente el *Espadachín*, *Fai*, *Dolly* y los demás han muerto o son demasiado viejos.

Lázaro Muñoz



THE FLUTTERING PHOENIX
BUT CHEK PAI AND MACK ARE TOO WISE TO BE ARROGANT IN THEIR POWER, FOR THEY FACE WHAT IS PERHAPS THE GREATEST FIGHTER ON THE PLANET. THEY BOOST THEIR CHI, HOPING IT WILL BE ENOUGH.
MY... SON.
HOW DO YOU CONTROL HIM, SWORDSMAN!? HAVE YOU SOLD YOUR SOUL TO THE DEVIL, AS SOME SAY?
PERHAPS I DID...
DRUNKEN FIST
I TOLD YOU YOU WON'T ESCAPE THIS TIME!
During their time by the East China Sea, Mo Gei and Porky studied the Shell Prayer. They combined it with Mo Gei's own technique to form a new style, THE DRAGON STROKE!
醉拳
592
我們往彼岸的鬥爭，終於到了最後關頭。
逆天唯我！
甚麼？難道我們又到了彼岸的影子

ZAPPING

Esta sección se dedicará a comentar brevemente series de anime, emitidas por los distintos canales, y que quizá en futuros números se comenten más extensamente. Además, contarán con mi opinión personal, que, habiendo quedado claros mis gustos a lo largo de todo el fanzine, creo que servirán de referencia.

Los reyes de la magia

Serie del 91 sobre un muchacho, *Taichi*, que, acompañado de sus dos amigos *Gas* y *Labi* se dedicará a salvar la *Viruna* (mundo que se encuentra en el interior de la luna) de los terribles *Yado* (conquistadores de mundos). Para hacerlo contarán con los tres reyes mágicos, fabulosos robots que les ayudarán en su difícil tarea. Es una serie bastante corta pero con un dibujo muy bueno y un guión que, aunque al principio parece que no va a ser ninguna maravilla, al final se descubre como realmente original, y con una música que, si bien no es tan pegadiza como la de otras series, sí es bastante buena. Sinceramente, la recomiendo.

Dr. Slump

Cuenta las aventuras de un inventor de poca monta, el *doctor Slump*, y de una de sus creaciones, el androide femenino *Arale*. Serie del gran *Akira Toriyama*, era una de las más esperadas. Pues bien, ¡es una mierda!, ni hace gracia, ni está bien dibujada, ni tiene buena música, ¡nada!, y en esta opinión están conmigo todos los que participamos en este fanzine. En serio, es la mayor decepción que he tenido, mayor incluso que la de *la leyenda de los Santos Escarlata*.

Bésame, Licia

Las alegrías y penas de *Licia*, una chica sencilla, para alcanzar el corazón de *Sergio*, un famoso cantante de rock, entrando también en juego *Borja*, otro miembro del grupo, y formando así un triángulo amoroso. Aunque es una serie de transcurrir lento, el dibujo no es muy bueno y la música es penosa, se puede ver.

Alegre juventud

Obra del inigualable maestro *Mitsuru Adachi*, nos cuenta la historia del amor entre *Guille* y *Adahara*, completando el triángulo amoroso que ha hecho famoso a *Adachi* con *Roberto*, primer novio de *Adahara*. La serie tiene el buen dibujo al que *Adachi* nos tiene acostumbrados, bastantes dosis de humor (como también es costumbre suya) y una música que le va de maravilla. La serie consta de 48 capítulos y una película, y creo que es muy recomendable.

Vacaciones de verano

Serie también de *Mitsuru Adachi*, pero con la diferencia de que ésta fue la primera que hizo, y teniendo por lo tanto algunas diferencias con sus obras posteriores, como es una ligera inferioridad en el dibujo o los capítulos autoconclusivos. La serie nos cuenta, para variar, una historia de amor con triángulo amoroso, siendo los vértices *Toni*, *Mónica* y *Katia*. Tiene los toques de humor de *Adachi* y una música casi inexistente. Muy recomendable.

Robin Hood

Serie que nos cuenta las peripecias de un *Robin Hood* niño (al igual que todos los demás miembros de la banda, *Litlle John*, *Match*, *Will Scarlet*, etc), que lucha contra la injusticia de los mayores. Esta serie prometía un motón, pero, de pronto y sin previo aviso, *Tele5* dejó de emitirla, y además cuando apenas llevaban 5 ó 6 capítulos, espero que recapaciten y la vuelvan a emitir pronto, porque de verdad que prometía.

Chicho Terremoto

Serie bastante divertida sobre un chico que es un genio de los deportes, destacando en la serie tres de ellos: el primero y principal es el baloncesto, en el que se basa prácticamente la mitad de la serie, y deporte en el que, junto con su equipo, el *Seirin* (*Búfalos*), llega a ser el mejor del campeonato; luego viene el ping-pong; y, para terminar, la esgrima (en la serie salen muchos más deportes, pero éstos son los principales). El dibujo, aunque no es una maravilla, es bastante aceptable, así como la música, el único inconveniente que le veo a la serie es que al final el protagonista se te hace cargante, siempre ganando y

triunfando sobre todo el mundo en todos los deportes, pero, quitando eso, la serie es bastante recomendable.

Goldorak

Serie del maestro *Go Nagai* (creador de *Mazinger Z*), que nos cuenta las aventuras de *Aktarus*, un príncipe de otro planeta que tuvo que huir al ser su planeta atacado por una malvada raza de conquistadores espaciales, aunque en su huida se llevó su última y más temible arma, el robot *Goldorak*. *Aktarus* logró llegar a la Tierra, donde fue adoptado por un eminente científico, que además introdujo algunas modificaciones y mejoras en *Goldorak*. *Aktarus* cuenta también con la ayuda de *Alcor*, un terrícola que, con su platillo volante, le ayuda a repeler al invasor, oculto tras la luna. La serie tiene un dibujo bueno, aunque algo antiguo, y una música bastante malilla, pero aún así se puede ver.

Muscle Man

Serie de lucha libre en la que el protagonista, el príncipe *Suguru* (*Muscle Man*), de otro planeta, luchará junto a sus amigos, los *superhéroes de la justicia* contra las fuerzas del mal. Esta serie es de esas en las que el protagonista está bastante enchufado, pero como hay muchos personajes secundarios, la serie no está exenta de emoción. El dibujo es bastante aceptable, así como la música, llegando a tener algunos personajes su propia melodía. Aunque al principio la serie resulta algo pesada, absurda e incluso desagradable, luego se arregla, llegando a dejarte realmente enganchado. Creo que es muy recomendable.

Los Inventos de Eva

Esta serie nos cuenta la vida de *Eva*, una joven inventora capaz de crear pequeños robots, como *Trasto*, a quien considera su hermano pequeño, o *Flappy*, que a su vez está enamorada de *Trasto*; y que intenta ganarse el amor de *Nico*, el chico de sus sueños, con todos los problemas y situaciones comprometidas que eso conlleva. Es una serie bastante divertida con un buen dibujo que resulta muy agradable de ver.

SÚPER ZAPPING

A partir de ahora simplemente diremos muy por encima de qué van las series, sin dar opinión personal ni tampoco demasiados detalles sobre ellas.

Piruetas

Las aventuras de *Valentina*, una gimnasta artística que quiere llegar a ser la mejor.

Dos fuera de serie

Esta serie nos cuenta el romance entre *Juana* y *Sergio*, dos chicos que, además, juegan al voleibol, siendo la serie principalmente deportiva, aunque también tiene algo de amor.

La panda de Julia

Serie también deportiva, siendo el voleibol el deporte a practicar y *Julia* la protagonista (como cualquiera que vea el título puede sin mucho esfuerzo imaginar).

El misterio de la piedra azul

En esta serie se cuentan las aventuras de *Nadia*, una princesa de Atlantis. Es una serie bastante corta, pero bastante buena.

El broche encantado

Serie bastante divertida sobre una chica que puede transformarse en otra gracias a un broque mágico que le dan unos extraterrestres.

Peter Pan

Serie realmente patética (por lo menos para mí) sobre Peter Pan, Wendy, el Capitán Garfio y todos los demás (la verdad es que, quitando lo de que es patética, el resto lo hubiese podido adivinar cualquiera que viese el título).

Fuerza G

Cinco agentes secretos que luchan contra las fuerzas del mal. Sobre esta serie me gustaría hablar en un futuro número, ya que me he encontrado a mis protagonistas de *La Batalla de los Planetas* con otros nombres y sin algunos personajes, como es el caso del robot *Zark-7*.

Cinco Samurais

En el momento de escribir esto, esta nueva serie apenas si lleva cuatro capítulos, pero ya se puede adelantar que va a ser una serie de lucha entre caballeros con armadura. La serie tiene un dibujo bueno, aunque en algunas ocasiones da la impresión de ser viejo y la música no parece muy buena, pero lo realmente triste es que, de entre los cinco protagonistas, *Héctor, César, Pedro, Tony y Tristán*, el protagonista protagonista (y no lo he puesto dos veces por equivocación, sino para que se entienda bien), *Héctor*, parece que va a estar incluso más enchufado de lo que lo estaba *Seiya* (si eso es posible). Espero equivocarme y que la serie resulte ser una maravilla.

Lázaro Muñoz

¡Gracias!

Planeta-DeAgostini

Sin vosotros nunca hubiésemos conocido el manga, por eso a vosotros va dedicado el primer número: A José Manuel Lara Bosh, Carlos Fernández, Antonio Martín, M.D. Mañas, Josep María Ricart, Mari Carme Vila, Pere Olivé, Eugenia Bigas, Shiuya Tomimoto, Rosa Romeu, Marc Ordóñez, Fernando Miranda, Ximena Bolbarán, Eduard Solé, Montse Samón, Cels Piñol, Nuria Teuler, Juanjo Sarto, Cristina de Áviles, Chus Gómez, Sergi Gras, Juanjo Macarro, Emilio García, y, especialmente, a Alfons Moliné y Manuel Díez.



PLANETA-COMICS

STRIKER: EL GUERRERO BLINDADO

una sección de Gerardo Fernández

"Y Dios vió que la maldad del hombre era grande, y decidió borrar al hombre de la faz de la Tierra. Pero Noé agradó a Dios y le ordenó construir un Arca [...], Diciembre de algún año antes del 2000, el Arca es encontrada".

Así comienza Striker, de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa, manga que consta de tres números autoconclusivos, editado por Planeta-DeAgostini.

Yu Ominae (*Striker*) es destinado a la base que se ha instalado alrededor del **Arca**, su misión, mantener la seguridad de la misma y destruirla en el caso de que, al abrirla, *La Humanidad* corra peligro. Para cumplir su misión cuenta con su armadura de **omihalcón**, que multiplica la fuerza por tres y con un cuchillo fabricado con el mismo material que aumenta su dureza con la presión.

Striker, junto con **Jean Jacquemonde**, tratarán de impedir que el **coronel Mc Dougal** (un niño con poderes mentales), se apodere del *Arca* en beneficio de una potencia extranjera.

Para todo aquel que no se haya decidido aún por adquirir ninguna colección de este tipo (manga), ésta es una buena ocasión para empezar (sólo son tres números). Tiene todos los ingredientes: acción, aventuras y unos personajes con una resistencia y fuerza increíbles. El dibujo está bastante bien, como es normal en los mangas. Sin embargo, *Striker* se acerca más a la ciencia-ficción que a un futuro post-nuclear, aunque por lo que se ve, yo diría que falta poco.

La pena es que, al tener tan pocos números, no da tiempo a conocer con más detalles a los personajes, su historia; como por ejemplo saber algo más sobre la transformación de *Jean* cuando ve su sangre. La serie parece un pedazo de una historia más grande, no hay ni un antes ni un después.

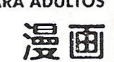
Otro pequeño detalle que se le ha escapado a Hiroshi es que se echa de menos la presencia femenina en la serie (exceptuando la ayudante del **profesor Mayz**). Con todo, es una serie que recomiendo.

VIZ COMICS

Nº 1 de 3 / 275 PTAS

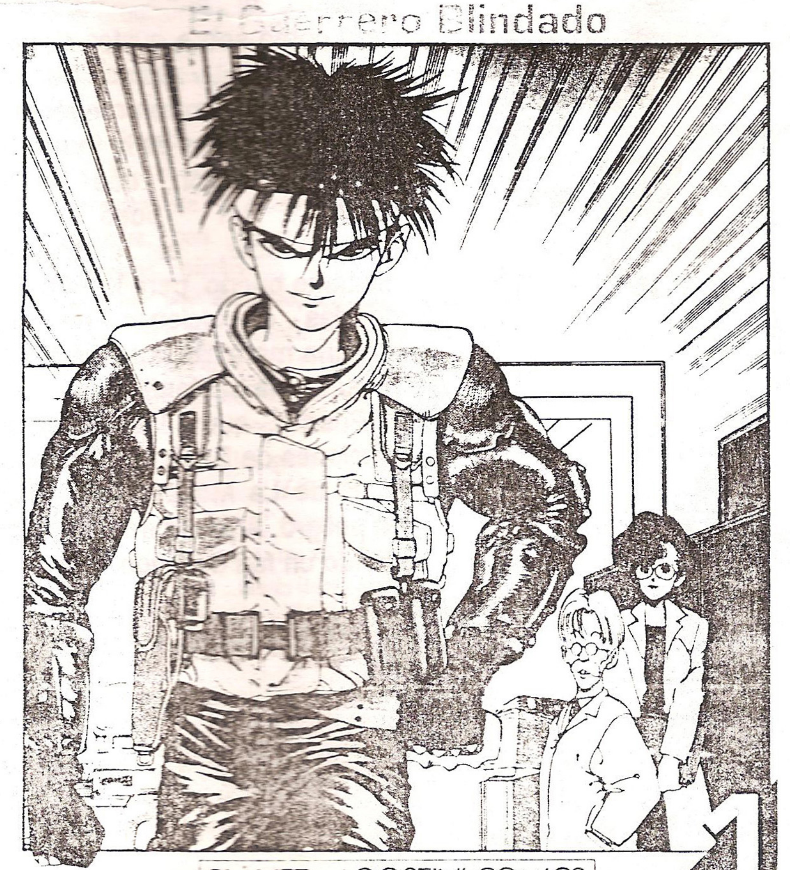
PARA ADULTOS

Hiroshi Takashige
Ryoji Minagawa



STRIKER™

El Guerrero Blindado



PLANETA-COMICS

BAOH

una sección de Gerardo Fernández

De **Hirohiko Araki**, todo comienza cuando **Violet**, una niña de 9 años con poderes extrasensoriales manipula los controles que retienen a **Baoh**, el arma definitiva.

Baoh es un gusano parasitario desarrollado por el **grupo Judas** que se aloja en el cerebro de la víctima, convirtiendo a ésta en una especie de monstruo mutante cuando se encuentra en peligro.

Uno de ellos (un *baoh*), ha sido implantado en el cerebro de **Ikuro Hashizawa**, un muchacho de 17 años, sus padres fueron asesinados por el **profesor Hazyeye** tras sufrir un accidente de coche.

Ikuro, gracias a *Baoh*, puede disolver cualquier cosa con las manos, generar descargas eléctricas y regenerar su cuerpo, llegando incluso a recuperar miembros perdidos.



Para evitar que este parásito invada el cerebro de todo el mundo (a los 110 días es adulto y es capaz de reproducirse), el grupo Judas (cuyo director es Hazyeye) pretenden destruir a Ikuro.

Al principio Ikuro no controla su cuerpo, cuando se transforma es guiado por el instinto de Baoh, pero debido a sus múltiples transformaciones y al peligro, Ikuro aprende a controlarlo. Ahora sólo queda destruir al asesino de sus padres, que ha secuestrado a Violet tendiéndole una trampa.

Con respecto a esta colección (más larga que la anterior, son 8 números), han llegado a mí diversas opiniones, algunos encuentran la colección algo flojilla y con demasiada sangre (demasiadas personas disueltas al estilo Robocop), pero como sobre gustos no hay nada escrito... Opino que la única diferencia con respecto a los otros mangas es la forma de matar de Baoh, que puede resultar un poco más desagradable, el guión es bastante bueno, pero los dibujos de las disoluciones no son ninguna maravilla, aunque por lo demás está bastante bien.

Puede que las transformaciones de Baoh os recuerden a las de La Masa cuando está en peligro. A pesar de todo, sigo siendo un fan de Baoh.

TOP SECRET

¿Realmente vamos con el protagonista?

Una sección de Lázaro Muñoz

Nota: los votos usados en este artículo han sido dados por un grupo de siete fanadictos a lo japonés.

Serie: **Captain Tsubasa**

Situación: Siete amigos se han reunido como todas las tardes para ver juntos Campeones.

Es el partido entre el *New Team* y el *Mupped*, últimos segundos de juego, **Oliver Atom** y **Mark Landers** están disputándose el balón en un último duelo, la pelota sale perdida y, cuando todo parece indicar un empate, **Dani Melow** llega de improviso y marca de un potente disparo, el *Mupped* gana por seis a cinco. De los siete, cuatro gritamos: "¡GOOOL!"; mientras los otros tres callan furiosos.

Serie: **Saint Seiya**

Situación: La misma de antes.

Sigrid de Döven, *Guerrero divino de Alfa*, se enfrenta a **Seiya**, *Caballero de Bronce de Pegaso*, Seiya asesta un golpe fatal a Sigrid. Los siete gritamos: "¡NO!".

¿Por qué esto?, ¿no deberíamos ir todos con el protagonista?.

No

Todas las series, cuando empiezan, nos muestran claramente al protagonista y, por fuerza, nos tiene que caer bien, pero, conforme pasan los capítulos, van apareciendo nuevos personajes, y también se va viendo el trato que se le va dando a esos personajes y al protagonista. Y es este tratamiento lo que, con frecuencia, canaliza nuestras simpatías hacia ellos, porque, por ejemplo, cuando eres pequeño y ves las series, al no tener criterio siempre tu favorito es el personaje principal (a todos los chicos de 12 ó menos años a los que he preguntado les gustaba **Seiya** en *Los Caballeros del Zodíaco* y **Oliver Atom** en *Campeones*, sin embargo, cuando te vas haciendo mayor, tienes más criterio propio, y puedes elegir como favorito a personajes que son secundarios, pondré cuatro ejemplos: *Saint Seiya, Campeones, Dragon Ball y Johnny y sus amigos.*

En **Los Caballeros del Zodíaco**, Seiya empieza cayéndote simpático, viendo cómo sufre por su hermana y lo mal que lo pasa en Grecia, pero muy pronto, concretamente en su completamente imposible victoria sobre **Shiryu**, empiezas a verlo como lo que realmente es, un maldito enchufado de mierda, que, por mucho que le peguen y muy invencible que sea su rival, siempre gana. Sus amigos, en cambio, aunque también suelen ganar, pasan por más penalidades, y, de vez en cuando, pierden algún que otro combate, por eso, de los siete, tres están con **Shiryu**, dos con **Hyòga**, uno con **Shun**, y yo, con **Ikki**.

En **Campeones** ocurre otro tanto de lo mismo, **Oliver Atom** te cae bien al principio, muy al principio, pero, enseguida, se ve lo mismo, que es un llorón enchufado, y, de los siete, cuatro son para **Mark Landers**, dos para **Ed Warner** y uno para **Philip Calahand**.

Dragon Ball ya es algo diferente, nuestro querido amigo **Son Goku** es más simpático y, además, de vez en cuando pierde, y tiene que entrenar mucho para poder vencer a ese adversario o a esa dificultad, por eso, todos coincidíamos en lo mismo, nuestro favorito no tenía duda, sin embargo, los personajes en *Dragon Ball* están tan bien tratados que todos teníamos nuestros segundos personajes, tres para el **Genio Tortuga**, dos para **Krilin** (o Kulilin), uno para **Ten Sin Han**, y el mío, para **Yamsha**. De todas formas, en *Dragon Ball Z* y *ZZ*, Goku se ha vuelto un poco monótono, y ha perdido muchos puntos, y personajes como el Genio Tortuga han dejado de aparecer, de modo que ahora la clasificación está: tres para **Goku**, dos para **Piccolo Junior** y dos para el mejor personaje de toda la serie, **Vegeta** (¿se nota mucho que uno de esos dos votos es el mío ?).

Por ultimo, está **Johnny y sus amigos**, en la que el protagonista, además de ser una persona más o menos normal como nosotros mismos (la serie podría perfectamente pasar sin su poder), siempre tiene una mala suerte increíble, por lo que estás deseando que, para variar, algo le salga bien.

Con esto se puede medio demostrar que no siempre vemos las series para ver como gana el protagonista, ya que desde el principio de la serie se sabe, sino que, en muchas ocasiones, las vemos por los personajes secundarios, ya que de éstos no puedes estar seguro del resultado. Por ejemplo, en *Dragon Ball*, cuando llegan las finales de los torneos mundiales de las artes marciales, sabes que la victoria de **Goku** es casi segura, pero no puedes estar seguro de **Krilin** o **Yamsha**, por lo que sus combates tienen mucha más emoción; otro ejemplo está en *Campeones*, en el partido entre el **Flynet** y el **Majestic**, en el cual parece que el Flynet va a ser derrotado, y, como no es el equipo protagonista, es posible que sea vencido para dar más importancia al Majestic, quien, si vence, se enfrentará al **New Team** (equipo protagonista); de todas formas, quizá el ejemplo más claro se encuentre en los *Caballeros del Zodíaco*, **Ikki** y **Shiryu** mueren un par de veces, pero el punto álgido llega con la muerte de **Hyòga** a manos de su maestro, **Kamus**, ya que la hacen tan dramática y pasan tantos capítulos sin saber nada de él que llegas a pensar que de verdad ha muerto, o, más aún, cuando para que **Seiya** llegue a la cámara del **Gran Patriarca** sus cuatro compañeros se quedan en el camino, tú piensas que el fin del Patriarca va a ser el fin definitivo de la serie, y, por tanto, sufres por ellos cuando luchan y, más aún, cuando los ves morir, porque crees que va a ser para siempre, y, sinceramente, no quieres.

CRÍTICA

Hola, soy Antonio, la mayoría de los que estáis leyendo este fanzine no me conocéis, soy un pequeño aficionado al cómic japonés, y voy a dar mi opinión sobre algunas series; esto no quiere decir que yo sea crítico profesional, pero ahí va eso.

Para mí, la mejor serie que **Planeta-DeAgostini** ha sacado al mercado ha sido **Grey**, de *Yoshihisa Tagami*; tanto el guión como el dibujo es excelente, lo que nos da una maravillosa historia donde el hombre ha trazado su propia destrucción al crear una tecnología tan avanzada que se ha vuelto contra él. En este cómic aparece gran cantidad de maquinaria y de vehículos ultramodernos (de hecho, su masiva aparición, con sus correspondientes nombres, hace que a veces el cómic sea difícil de entender), lo que valora bastante algunos cómics japoneses (como es el caso de **Horobi** (*Yoshihisa Tagami*), **2001 Nights** (*Yukinobu Koshino*), **Cyber 7** (*Shuno Otahasi*), **Area 88** (*Kaoru Shintani*)), ya que obliga a los dibujantes a una perfección de trazado. *(Yo también creo que es la mejoer serie de Planeta-DeAgostini).*

Otro cómic High-Tech que merece la pena es **Xenon**, de *Masaome Kanzaki*, éste no contiene tanta maquinaria futurista, pero sí contiene grandes dosis de acción, narrando la historia de un muchacho transformado en un ciborg que trata de matar a los causantes de su transformación y asesinato de su madre.

Muchos aficionados a los mangas dicen que una serie japonesa empieza mal y termina bien *(la mayoría de las veces es cierto)*, ése no es el caso de **Striker**, de *Hiroshi Takashige* y *Ryoki Minagawa*, donde la historia empieza bastante bien y en el último número se estropea la calidad de los dos primeros números. *A mí no me lo parece. Ni a mí tampoco.* En este cómic también tenemos una alta tecnología en lo que se refiere a armamento y armaduras indestructibles.

Otro manga bastante regular es **Baoh**, de *Hirohiko Araki*, una historia bastante flojilla y sin alicientes *(pues a mí es la que más me ha gustado de todas las publicadas)*, con un final bastante malo *(vaya, precisamente es el final lo que más me ha gustado a mí)*. La historia es la de un muchacho con un parásito introducido en el cuerpo que quiere eliminar a los causantes de su desgracia.

Pero no sólo *Planeta-DeAgostini* está publicando cómics japoneses, en otras editoriales, como **Dragón-Glénat**, se está editando **Akira**, de *Katsuhiro Otomo*, serie realizada en 1986 y todavía no terminada en España (además, llevan cosa de ocho meses sin publicar ningún número). Existe una película sobre la misma y es una historia muy buena *(¿muy buena?, ¡es una obra maestra!) (confirmo)* sobre un futuro post-nuclear, donde se enfentan bandas de motoristas, existen poderes mentales, y otra gran cantidad de cosas que conviertean a *Akira* en una gran serie, tanto en cómic como en película.

Y para terminar, nombrar varias series que están en el mercado y que prometen: **Ranma 1/2** (*Rumiko Takahasi*) *(esta serie no es que prometa, es que está claro que va a ser un éxito)*, **Mai** (*Kazuya Kudo* y *Ryoichi Ikegami*), **Alita** (*Yukito Kishiro*) y **Patrulla Especial Ghost** (*Masamune Shirow*).

Se despide hasta la próxima vez Antonio, un aficionado al cómic. Que la fuerza os acompañe...

Antonio García

Leyenda

Texto de Antonio

Intromisiones de Lázaro

Invasiones de Gerardo



TOP SECRET

¿Dibujos animados? ¡Qué infantilada!

Una sección de Lázaro Muñoz

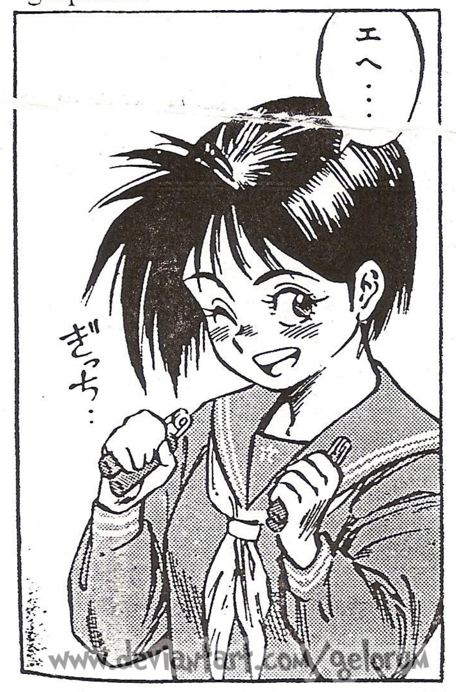
Tengo 18 años, y veo muchas series de dibujos animados, como *Dragon Ball, Saint Seiya, Bola de Dan, Campeones,* etc; y, desgraciadamente, en más de una ocasión mi hermana me ha dicho: "¡Pero macho, tío, con 16... 17... 18 años y viendo dibujos animados!, ¡qué vergüenza!", a lo que yo he respondido: "¡Pero tía, con 21... 22... 23... años y viendo culebrones!, ¡qué lástima!". Y ésa es la cuestión que quiero tratar, ¿por qué la gente te juzga por lo que ves?, ¿por qué ver x cosa o tal cosa te pone una etiqueta?, ¿qué pasa, que ver dibujos animados significa tener 12 o menos años?, ¿o que ver culebrones o concursos significa tener 50 ó más?. La respuesta es **no**.

Muchas veces se ha dicho, y es cierto, que sobre gustos no hay nada escrito, lo cual se aplica también aquí, si a mí, con 18 años, me gustan cosas que se supone infantiles, pues, sinceramente, me la sud..., a mí me gustan, y la gente puede decir misa, no por eso voy a dejar de verlas.

Supongo que muchos tendréis ése problema, así que os digo que lo mejor es pasar olímpicamente de los que os lo digan o, si queréis devolver el golpe, atacar lo que ve ésa persona, porque os digo que **todo el mundo** ve o lee algo criticable, sin excepción (excepto un amigo mío que lo único que ve de la televisión son los documentales de las 15:30 de *La 2*). Y pondré un ejemplo, una vez, el año pasado, estábamos el grupo de siete amigos (con el que realizo las encuestas), comentando un capítulo de *Los Caballeros del Zodíaco*, cuando dos chicas nos oyeron y, como típicas chicas con la misma inteligencia de una albóndiga cruda (de las que, afortunadamente, hay muy pocas), empezaron a reirse y a llamarnos infantiles, durante un tiempo estuvieron marti-rizándonos con eso, hasta que, un buen día, uno de los amigos las oyó comentar un capítulo de... ¡*Sensación de vivir*!, nos estuvimos riendo de ellas a placer, porque, quizá ver dibujos japos tenga delito, ¡pero ver ese mierdón americano de niños bien que no hace sino meter por los ojos la puta filosofía americana, eso sí que tiene delito! (lo siento por si a alguno le gusta, pero es que no la trago, como ya he dicho antes, hay gustos para todo). Por tanto, que nadie os amargue la vida porque veáis dibujos animados, porque no es algo de lo que os puedan criticar, además, ¿quién ha dicho que los dibujos animados sean para niños?, que yo sepa, hay dibujos, como *Los Simpson*, que desde un principio se dejó claro que no eran para niños; otro ejemplo es *Akira* o *City Hunter*, aunque la pésima planificación de los canales españoles no las haya programado como tales.

Hay, por tanto, dibujos animados para todas las edades (en Japón hay, incluso, dibujos animados pornográficos), que puede ir desde series que las ve (que yo conozca, seguramente los hay mayores y menores) gente de 7 hasta 29 años, como *Dragon Ball*, hasta series que las ve gente no mayor de 11 años, como *La abeja Maya*, pero ojo, que esto son suposiciones mías, no estoy diciendo ni mucho menos que *La abeja Maya* sea para niños pequeños, alguien grande puede verla y gustarle sin ningún tipo de problemas, yo mismo he visto algún que otro capítulo y no me ha desagradado (y de pequeño me la mamé entera).

Afirmo, pues, que no se pueden etiquetar o catalogar las cosas; que sobre gustos no hay nada escrito, y hay que respetarlos; y que quien diga que por ver dibujos eres infantil es, como mínimo, gilipollas.



TOP SECRET

La polémica de los nombres

Una sección de Lázaro Muñoz

Antes de empezar, aclarar que las opiniones aquí expresadas son el resultado de una larga discusión entre siete amigos adictos al manga y anime, entre los cuales me incluyo.

Marisa Roig dijo en el número uno de **Manganime**: "conocida es la manía de *Tele 5* de poner nombres ridículos a los personajes de series japonesas", y, antes que ella, **Alfons Moliné** había dicho en el número 28 de *Dragon Ball*: "¿no os parece que los traductores de las series japonesas se "pasan" un poco al españolizar los nombres de sus protagonistas?".

Bien, respetamos la opinión de Alfons, puesto que sólo es eso, una opinión, pero no podemos ni mucho menos estar de acuerdo con Marisa, ya que ella no opina, sino que sentencia, ya hablaremos más adelante de si es apropiado castellanizar los nombres o no, pero, de momento, ¿qué tienen de ridículos nombres como **Carlos** (*Touch (Bateadores)*), **Toni** (*Supercampeones*), **Jorge** (*Touch* o *Bésame, Licia*), **Bárbara** (*Touch*), **Rosa** (*Johnny y sus amigos*), **Sergio** (*Bésame, Licia* o *Dos fuera de serie*) o **Valentina** (*Piruetas*)?, ¿en qué se diferencian de nombres como, por ejemplo, Marisa?, porque todos esos nombres son de protagonistas de series, y, sinceramente, no nos parecen en absoluto ridículos. (Ojo, no queremos meternos contigo, sólo hacerte ver que tu opinión no nos parece la correcta, al igual que desde ya decimos que la que nosotros vamos a dar tampoco tiene por qué ser la correcta, es sólo nuestra opinión).

César por Kazuya (*Touch*), Mario por Nitta (*Touch*), Oliver por Tsubasa (*Campeones*)... ¿bien o mal?, nosotros hemos decidido, tras una laaaaaaaaarga discusión, declararnos neutrales, ni nos va ni nos viene, nosotros entendemos perfectamente las series ya estén en japonés, español o inglés, pero expondré los puntos que sacamos a relucir en la discusión para que os informéis de los pros y los contras y podáis formaros vuestra propia opinión.

Antes que nada, decir que la culpa de los nombres castellanos podría no ser de los traductores, como casi todo el mundo cree, ya que *Tele 5*, que es la más criticada por este tema, no compra las series de Japón, ni mucho menos, sino de las *Tele 5* francesa y, sobre todo, de la italiana, así, por ejemplo, en **Kimagure Orange Road (Johnny y sus amigos)**, **Kyosuke** se llama **Johnny** y **Madoka** se llama **Sabrina** porque esta serie viene de la *Tele 5* italiana, en la que se llama **É quasi magia Johnny!**, y en la cual estos personajes se llaman así, y de este modo se ven condicionados con algunos nombres, como por ejemplo el de la hermana de Johnny, **Tamara**, no pueden llamarla por su nombre original ya que no lo saben, porque en la versión italiana se llamaba **Simona** (por qué cambian Simona por Tamara y no cambian Johnny por Juanito y Sabrina por Sonia es algo a lo que no llegamos, lo sentimos). Se sabe que viene de la italiana porque en Francia se llamaba **Max et compagnie**, y cambiar un nombre extranjero como Max por no uno español sino otro extranjero como Johnny sería más bien estúpido.

Tras esta breve defensa de los traductores (que no deja de basarse en suposiciones, si alguien con más medios puede averiguar algo, por favor, que lo haga y nos lo comunique), vamos a tratar propiamente dicho el tema.

Para empezar, y a favor, debemos decir que las series de dibujos las ven muchos niños, algunos no demasiado grandes, y para ellos es bastante difícil aprenderse nombres japoneses como serían Kazuya, Kyosuke o Tsubasa, prueba: yo personalmente he comprobado cómo un niño de 11 años que ha visto completamente todos los capítulos de *Los Caballeros del Zodíaco*, incluidas las reposiciones e incluso viendo

muchos capítulos en mi casa de mi serie particular (la tengo grabada), llamar a los caballeros por su signo (**Dragón** a **Shiryù**, **Cisne** a **Hyòga**, **Acuario** a **Kamus** o **Capricornio** a **Shura**), el único que se había aprendido era el de **Seiya**, al que llamaba (y escribía) Sella. Sabemos que es sólo un caso, pero ese niño no es precisamente un retrasado mental y, por lo que nos ha contado, algunos de sus amigos no han podido ni siquiera aprenderse nombres como **Eta** (**Ming de Benettàs, Guerrero Divino de Eta**) o **Leunade** (**Khasa de Leunade, General Marino de Leunade (Demonio de los mares)**), por lo que en este punto la castellanización es positiva.

Ahora en contra, la españolización no te permite conocer los nombres originales, y, personalmente, somos de los que nos gusta saber los nombres auténticos, como por ejemplo **Songoku** o **Vegeta**, y no queremos ni pensar que podrían haberse llamado **Borja** o **Anacleto**, además, cuando en *Bola de Dan* apareció un chico llamado **Lázaro**, yo me llevé un palo, y me daba cosa cada vez que lo nombraban, si eso le pasa a todos los que tienen nombre de personaje de serie, entiendo que no les guste, aunque en el grupo de los siete tenemos a un **Carlos** al que le gustaba que el protagonista de *Touch* se llamase así. De nuevo en contra, debemos decir que españolizar los nombres puede dar lugar a que si, por alguna razón, el traductor cambia, o dos entregas de una misma serie (por ejemplo en *Campeones* y su segunda parte del campeonato mundial) se compran de países distintos, los nombres de los personajes también cambien, ya que para mucha gente (y es algo que no he entendido nunca), es difícil distinguir los rostros de los personajes japoneses. Así, en el ejemplo de antes de *Campeones*, un personaje relativamente importante como **Ralph Peterson**, capitán del **L'Army**, aparece en la segunda entrega como **Shoda**.

Cabe destacar también el caso de *Campeones* o de *Supergol*, en los que ni se han castellanizado los nombres ni se han dejado los japoneses, sino que se han puesto unos nombres ingleses (que seguramente venían puestos por la traducción previa del país vendedor). Así por ejemplo nos encontramos con que **Tsubasa Ozora** se llama **Oliver Atom**, **Misaki** se llama **Tom Baker** y **Yoshiko** se llama **Philip Calahand**; a nosotros, como ya he dicho antes, nos da igual, la entendemos igual, pero este tipo de traducción levanta mucha polémica, desde los que, acostumbrados a las series americanas y a los nombres americanos les gusta muchísimos más que si fuesen nombres españoles o japone-ses, hasta los que dicen que o bien los nombres japoneses o bien la españolización, pero nombres intermedios no, pasando por los que les de da lo mismo.

En definitiva, creemos que no es para tanto la crítica que se ha levantado contra la castellanización de los nombres de las series japonesas, y que lo que en realidad ha pasado ha sido que, al igual que en otros muchos temas sobre los que la gente no tiene una opinión formada, una persona importante o influyente (en este caso Alfons Molinè) se decanta hacia un bando, declara una opinión, y la gente, para no molestarse en pensar, sigue como borreguitos a esa persona en su opinión, sin saber en realidad si es la correcta o no, de este modo, cuando Alfons hizo en el *Dragon Ball* esa pequeña crítica a la españolización de los nombres, inició (creemos sinceramente que sin querer), un auténtico movimiento histórico descontrolado en contra de la castellanización de los nombres de los personajes de las series japonesas.

Así pues, si lo desconocíais, os hemos ilustrado un poco sobre el tema, y, si lo conocíais, esperamos haberos ayudado y aportado nuevos conocimientos, el resto es cosa vuestra, con los datos que tenéis reflexionad y formaos vuestra propia opinión.

P.D.: Sí, nos gusta **mucho** la serie *Touch*, sobre todo a mí, ¿cómo lo habéis averiguado?

DATO (es decir, relleno descarado para intentar completar la página): El nombre que más veces se usa en series (teniendo en cuenta que no las vemos todas) nos sale que es **Roberto**, con apariciones en *Bateadores, Johnny y sus amigos, Campeones, Súpercampeones, Alegre Juventud, Bola de Dan y Bésame, Licia.*



CONCURSO

Y llega el turno de un concurso aquí en Minami, un concurso que, para que os vamos a engañar, no va a ser fácil, ya que Gerardo y yo no somos ricos, y no podemos permitirnos muchos premios.

El reparto será: si hay pocos acertantes, para esos pocos, y si son muchos, se hará un sorteo para ver quién es el afortunado ganador.

Los premios todavía no están decididos, pero tenemos en mente una película de Akira, una serie completa de las que está editando Planeta DeAgostini, un auténtico manga...

De todas formas, la calidad y cantidad de los premios será proporcional al número de ventas, ya que los premios se comprarán con ese dinero.

Y dicho esto, ahí van las preguntas (a todas ellas se podrá responder, y, además, nosotros debemos saber la respuesta, si no, menudo cachondeo, me pongo a preguntar cuál fue el tercer manga que se publicó en Japón y a ver quién es el guapo que me contesta):

1.- En la serie **Bola de Dan**, en el campeonato de balón prisionero, se enfrentan los **Guerreros Negros** contra la escuela **Arcadia**. *¿Quién gana y cuál es el resultado del partido?*

2.- En la serie **Johnny y sus amigos**, **Johnny** tenía un primo bastante porculoso que le daba muchos dolores de cabeza. *¿Cómo se llamaba este primo?*

3.- En la serie **Alegre Juventud**, el protagonista, **Guille**, además del beisbol también practicaba otro deporte (no sé seguro si es un deporte o un arte marcial, pero si habéis visto la serie sabéis a qué me refiero). *¿Cómo se llama este deporte?*

4.- Una fácil. En la serie **Dragon Ball**, *¿cómo se llama el hermano de Goku?*

5.- En la serie **Supercampeones**, los dos eternos amigos/rivales, **Darío** y **Rando**, juegan juntos en una misma selección en el campeonato mundial. *¿Qué selección es esa?*

6.- En la serie **Campeones**, algunos equipos, como el **Toho** y el **New Team**, tienen melodía propia, sólo hay otro equipo que la tenga, *¿de qué equipo se trata?*

7.- Otra fácil. En la serie **Los Caballeros del Zodíaco**, *¿quién es el único caballero de bronce (de los protagonistas) que viste dos armaduras de oro y cuáles son éstas?*

8.- En la serie **Bateadores**, unos de los principales rivales del protagonista, **Carlos**, es **Roberto Valdemoro**, un fabuloso pitcher. *¿De qué equipo es pitcher Roberto?*

9.- En la serie **Shulato**, **Shulato** se encuentra con la hermana de **Rengue**, **reina de Nara**. *¿Cómo se llama esta hermana?*

10.- En la serie **Supergol**, *¿cómo se llama el primer equipo al que el King vence y cuál es el resultado de el partido?*

Y recordad que podéis enviar vuestras respuestas a:

Lázaro Muñoz
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE
02002 ALBACETE
o a:
Gerardo Fernández
C/ Tinte 38, 7ºC
02002 ALBACETE

DESPEDIDA Y CIERRE

Bueno, a ver si por fin puedo terminar la despedida, porque esta es la cuarta vez que la hago, ya que se han llevado tres veces la luz porque aquí en Albacete está cayendo la de Noé. Supongo que pensaréis que soy un imbécil por escribir con semejante tormenta, pero es que no tengo más tiempo, son las 23:37 y aún tengo que terminar esto, sacarlo por impresora, terminar de maquetar el fanzine y ponerle los números a las páginas, y mañana a las 10 tiene que estar entregado para que hagan las copias, así que...

Nos ha costado un poco terminarlo, ya que en el último momento han aparecido cosas que nos han hecho pensar en retrasar la publicación, como ha sido la emisión en *Antena 3* (por fin) de **Ranma 1/2** (empezó el día 1 de septiembre); la adquisición de números japoneses de **Dragon Ball** con ilustraciones de, por ejemplo, **Célula** una vez alcanzada la perfección o información acerca del 25° *Gran Torneo de las Artes Marciales*; más detalles sobre las series comentadas, como son nombres originales de personas o series, como por ejemplo que el entrenador **Mikel** de **Bola de Dan** se llama en realidad **Mikasa**; así como recibir noticias de distintas series y OVAs, como puede ser **The Heroic Legend of Arislan**, una película de espada y brujería.

De todas formas, creo que este primer número no nos ha quedado mal, aunque no somos nosotros quienes debemos decirlo, sino vosotros, ya que esperamos vuestras opiniones.

Ya que ha salido el tema, especificar como será el siguiente número. En principio, Gerardo y yo teníamos la idea de que este fanzine fuese un número único, por eso no hay número en la portada, pero, conforme lo fuimos realizando, nos fuimos animando, hasta decidir hacer muchos más. Pero entonces nos encontramos con un problema, este número lo habíamos hecho casi por completo entre él y yo, ya que estábamos de vacaciones, pero ahora tanto Gerardo como yo vamos a empezar la universidad, y eso no nos va a dejar mucho tiempo para realizar más números, por lo que los siguientes números estarán compuestos casi por completo por vuestras colaboraciones, es decir, por los artículos que vosotros mismos nos mandéis.

Ni que decir tiene entonces que estáis todos invitados a escribirnos mandando vuestros artículos, opiniones, opinión y crítica sobre este fanzine, lo que os ha gustado, lo que no, lo que haríais vosotros, etc. Además, si escribís, me gustaría que me dieseis vuestros votos para una serie de encuestas que queremos realizar, que son:

1.- ¿Cuál es vuestro personaje favorito en la serie **Los Caballeros del Zodíaco** de entre los cinco protagonistas, y cuáles son vuestros tres caballeros favoritos sin tener en cuenta a los cinco protagonistas?

2.- ¿Cuál es vuestro personaje favorito de **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball ZZ**?

3.- ¿Cuál es vuestro personaje y equipo favorito de la serie **Campeones**?

4.- ¿Cuáles son vuestras tres series de anime favoritas?

5.- ¿Cuáles son vuestros tres mangas favoritos?

Entre todos los que nos escribáis, ya sea para opinar, ofrecer artículos, responder a las encuestas, todo junto o sólo para saludar y dar ánimos, **se sortearán 15 revistas Trazo Zero**, una revista de 64 páginas con varios cómics.

Quiero también adelantaros unos detalles de las nuevas secciones que incluiremos en el próximo número de **Minami**, como son, por supuesto, unas **noticias**, un **correo** y una sección dedicada a publicar **vuestros dibujos**, sobre el correo debo decir que, al no estar todavía decidido quién lo hará, podéis dirigir vuestras preguntas a quien queráis de este fanzine, que él será quien os conteste, aunque no se encargue del correo; otra sección que incluiremos será **Nociones sobre Japón**, en la que daremos a conocer pequeños detalles acerca de la vida en el lejano Oriente, como puede ser dar la traducción de algunas palabras (como *Shonen*, de la revista *Shonen Jump*, que significa "Cosas de chicos"), o daros a conocer algunas costumbres niponas, como es que, en Japón, a lo que aquí llamamos "buitres" (tan numerosos en discotecas y pubs) allí son llamados "lobos"; también incluiremos una sección llamada **Las que no son japos**, dedicada a comentar algunas series o cómics de origen no japonés, aunque sólo se comentarán una o dos por número; por último, incluiremos las secciones **Manga por hombro**, en la que reproduciremos un diálogo (discusión) sobre algún tema en particular, y la sección **De todo un poco**, en la que comentarán detalles de distintas series y cosas.

Y sobre los artículos, a modo de preview podemos adelantaros que en el número dos habrá un artículo sobre **Dragon Ball ZZ** que irá desde la lucha contra **Célula** hasta el 25° *Gran Torneo de las Artes Marciales*, pasando por **Son Goten**, el nuevo hijo de **Songoku**, la muerte de éste (de **Songoku**), las aventuras universitarias de **Son Gohan** y su novia **Videl**, el enfrentamiento entre **Goku** y **Vegeta**, etc; también habrá uno en el que se comentarán todas las películas, OVAs y TV Specials de **Ranma 1/2**; se hablará también de **Pretty Soldier Sailor Moon**, la serie que está rompiendo en Japón, de **Área 88**, de **Leda**, de **Pandora** y de muchas más.

Dicho esto, sólo queda despedirse:

Antes de despedirme, quiero deciros que, si me escribís, pongáis mi nombre completo y entre paréntesis el nombre del fanzine, para evitar confusiones. Dicho esto, sólo me resta despedirme de vosotros, esperando que os haya gustado el fanzine, y esperando también vuestras colaboraciones.

¡Muchas gracias y hasta el próximo número!

Gerardo Fernández Escribano -Minami-
C/ Tinte nº 38, 7ºC
02002 ALBACETE

Me toca, yo quiero agradeceros el tiempo dedicado y esperar que os haya merecido la pena, así como recordaros que sólo habrá un **Minami** nº2 si vosotros queréis, ya que sólo saldrá en el caso de que escribáis suficientes artículos para que ello sea posible. Muchas gracias y perdonad los posibles errores que hayamos cometido.

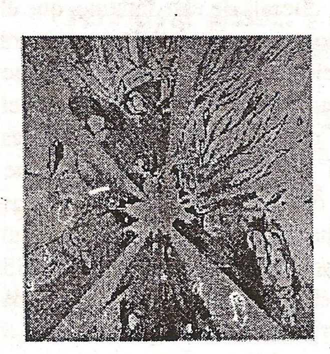
Sayonara!

Lázaro Luis Muñoz Muñoz -Minami-
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE
02002 ALBACETE

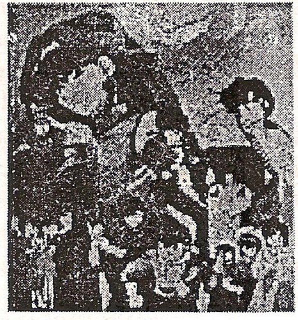
..Y NO OLVIDÉIS COMPRAR...

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME



Célula ha muerto, Songoku también, ¡y Krilin tiene pelo!



Ranma Nibunnoichi: Todos los personajes, datos, OVAs y vídeos



Pretty Soldier Sailor Moon, la serie de moda en Japón

www.deviantart.com/gelorum

Nº 2

200 ptas

¡¡YA A LA VENTA!!